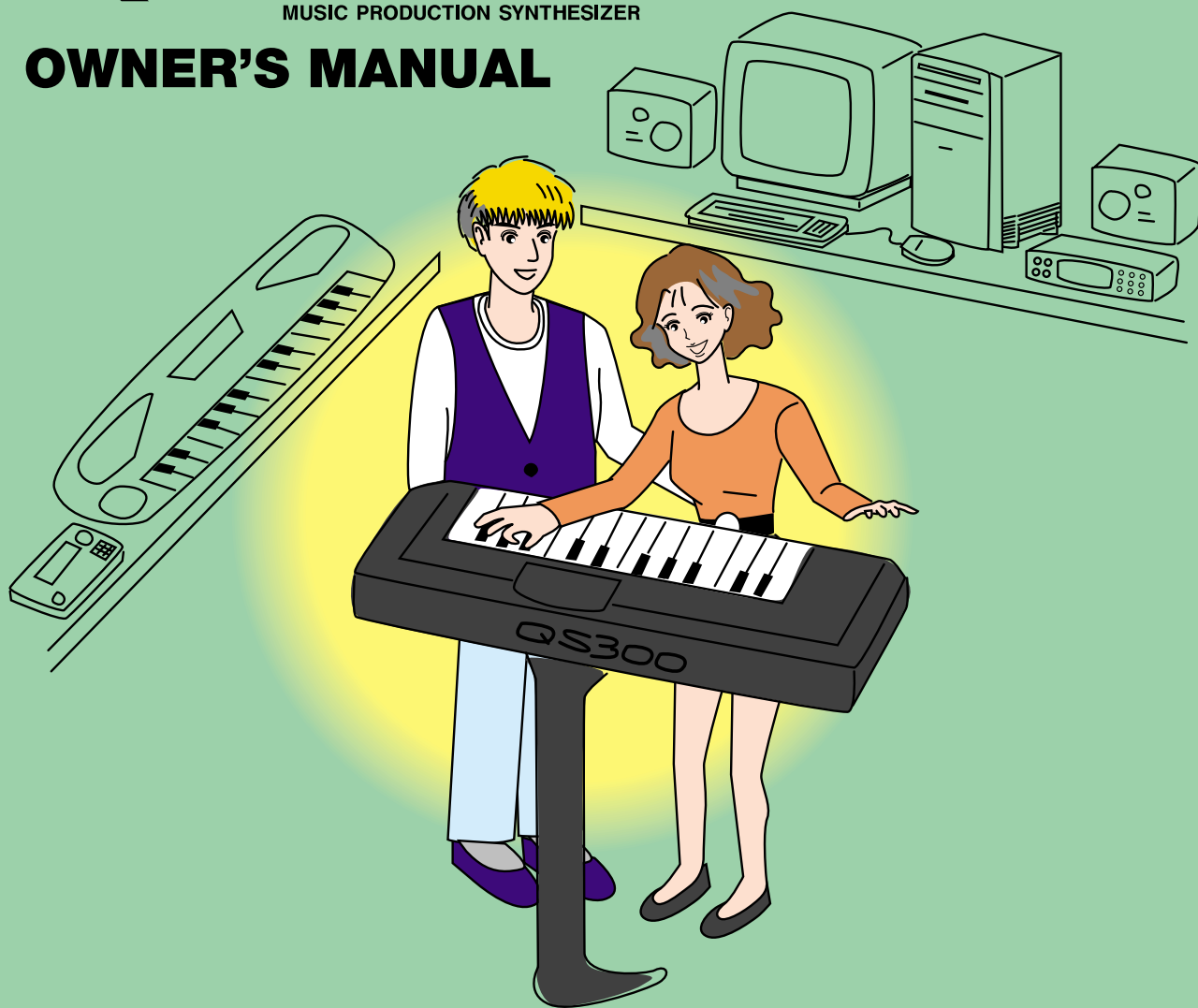


# YAMAHA

# QS300

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

## OWNER'S MANUAL



はじめにおよみください

ベーシックガイド  
取扱説明書

GENERAL  
MIDI  
XG

# はじめに

この本は、QS300を購入して間もない「マユちゃん」が、友達のデジタル博士「大地君」に教わりながら、使いこなすようになるまでの奮闘記です。

マユちゃんは、エレクトーンを習っていた経験はありますが、シンセサイザーを演奏したことは一度もないのです。

今回は、友達とバンドを組むことになり、リズム練習やパート練習もでき、簡単に曲作りもできると聞いてQS300を購入しました。

デジタル博士の大地君は、根っからのデジタル人間です。数年前にEOSを購入してからデジタル音楽にどっぷりとつかりこんでしまい、今ではコンピューターや、QY300・MU80など、最新のデジタル機材に囲まれて曲作りに励んでいます。

ちょっときびしいけれど、優しい大地君に教えてもらって、マユちゃんも最後にはQS300を使って自由に曲を作れるようになりました。

さて、みなさんもマユちゃんと競争でQS300を使いこなしてください。

本書は、マユちゃんと一緒にはじめから順を追って、本体を操作しながら読み進んでください。

2回目からは、目次や見出しを参考に、知りたいところだけを読んでください。もしわからないところがあれば、そのつど少し前に戻って復習してみましょう。また、より詳しい内容を知りたいときは、リファレンスをご覧ください。

それでは、マユちゃんに負けないように、がんばってください。

❗ QS300を安全にお使いいただくために、まずリファレンスをご確認ください。( P.2 )

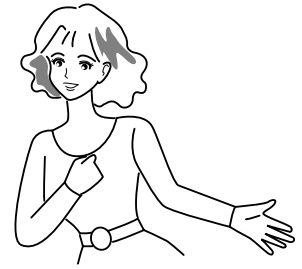


## もくじ

	ページ		ページ
1章 QS300はどんな楽器なの? .....	2	5章 ソングを組み立てよう .....	20
2章 デモ演奏を聴こう .....	4	1.ソングの仕組み(トラック構成) .....	20
1.音を鳴らす準備 .....	4	2.ソングレコーディングに挑戦しよう .....	21
2.ディスクのロード .....	4	伴奏を作ろう .....	21
3.デモ演奏の再生 .....	5	メロディを録音しよう .....	28
3章 ボイスを選んで演奏しよう .....	6	3.曲を仕上げよう .....	37
1.モードについて .....	6	6章 オリジナルパターンを作ろう .....	40
2.ボイスを選んでみよう .....	6	1.パターンの構造 .....	40
3.ボイスを演奏してみよう .....	8	2.フレーズを聴いてみよう .....	43
4章 パターンを鳴らそう .....	10	3.プリセットパターンを作り替えよう .....	45
1.QS300での曲作り .....	10	7章 ディスクに保存しよう .....	46
2.パターンを選んで演奏しよう .....	13	8章 XGソングデータを再生しよう .....	50
3.設定を変えて演奏しよう .....	15	1.フロッピーディスクのフォーマットについて .....	50
キーボードトラックを設定する .....	15	2.シーケンスフォーマットについて .....	52
トラックのミュートを設定する .....	16	3.音源フォーマットについて .....	53
コードを変更する .....	17		
フィンガードコード機能 .....	18		

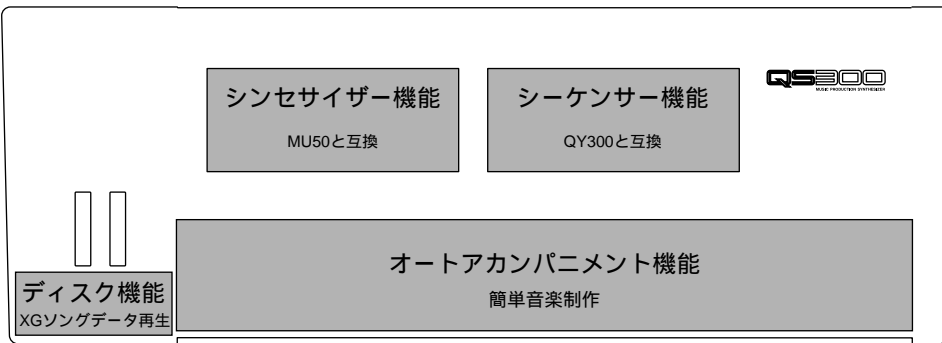
## 第1章

# QS300はどんな楽器なの？



- マユ 大地くん、今日はQS300の使い方を教わりに来ました。よろしくお願いします！
- 大地 うん、一緒に勉強しようね。QS300はいろいろな機能が満載されたシンセサイザーだけど、1ステップずつ覚えていけばちっとも難しくなっていないから安心していいよ。ポイントさえしっかり押さえておけば、後は使っているうちにだんだんわかってくるよ。今日はそういうところを順を追って説明するから、しっかりと覚えるようにしようね。
- マユ はい！！
- まずはじめの質問です。QS300はリズム練習から曲作りまで、いろんな使い方ができるって聞いたんだけど、QS300っていったいどんな楽器なの？
- 大地 QS300は、別々の楽器に入っていたいくつかの機能を組み合わせて作られた楽器なんだ。どんな機能が組み合わされているかというところ...
- マユ 1つめはシンセサイザーよね。
- 大地 うん。まず気に入ったボイス(音色)を選んで演奏できるシンセサイザーとしての機能をあげることができる。本体に内蔵された954音色を切り替えながら演奏したり、自由に作り替えるといったこともできるんだ。さらにMU50というコンピューターミュージック用の音源と音色番号などの互換があるんだ。次は何かわかるかな？
- マユ えーっと、QS300では曲作りができるから、その機能...？

### QS300の機能

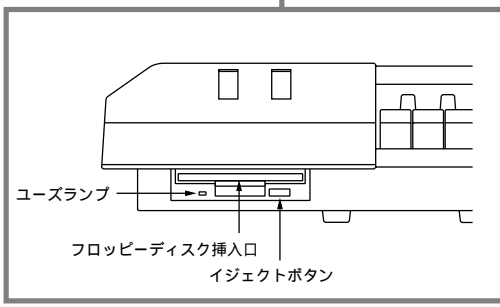
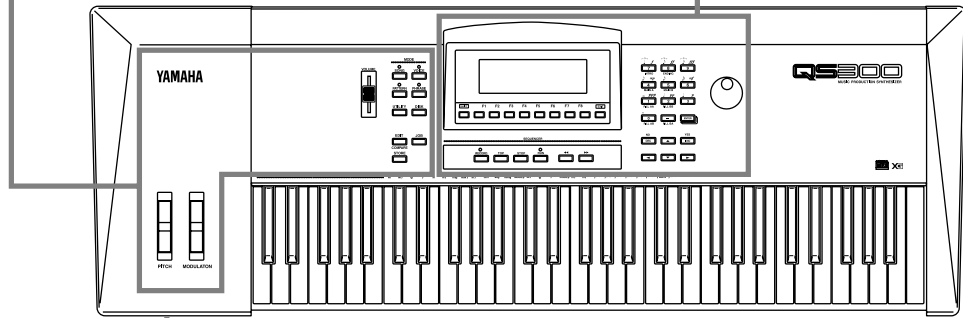
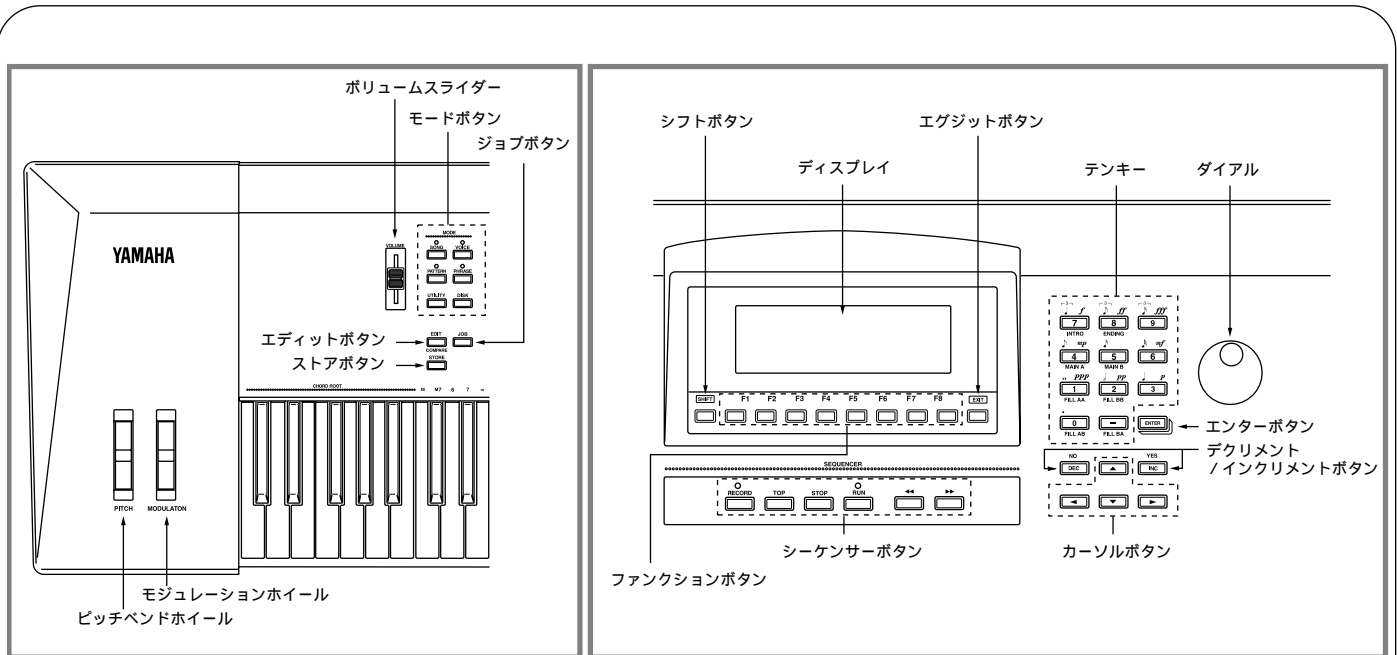


本当に  
たくさんの機能が  
入っているのね。

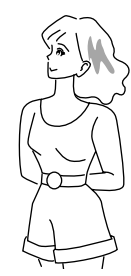


- 大地 そうだね！ 曲作りをする機能をシーケンサー機能っていうんだよ。QS300は16トラックの曲を作ることができる。QY300というシーケンサーと同じように、データの修正を行うエディット機能や、編集を行うジョブコマンドも豊富に用意された本格的なものだ。さらにQY300とはデータの互換もある。ほかは何か思いつくかな？
- マユ うーん...。わかんない。
- 大地 じゃ、説明するね。
- まず、QS300のシーケンサーは、スタイルシーケンサー機能というものを持っているんだ。これはオートアカンパニメント機能といわれる機能で、この機能を使うと、鍵盤で押さえた和音を自動的に検出して伴奏コードを変更したり、パターン番号とコードを設定するだけで簡単に伴奏パートの演奏を作成したりできるんだ。
- そして、作ったボイス(音色)やソング(曲)を保存するためのディスク機能。この機能を使うと、作ったソングを保存するだけでなく、市販されているXGソングディスクなどを再生することもできる。

マユ | ほんとにたくさんの機能が入っているのね！  
 大地 | だろう...！  
 さて、操作に入る前に、QS300の各スイッチの名前を確認しておこう。



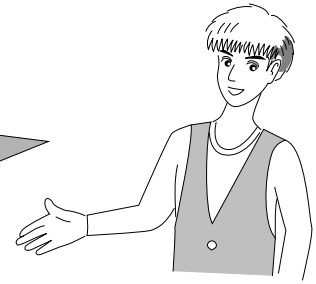
スイッチの名前を覚えよう！



フムフム・・・

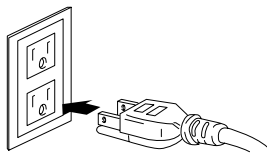
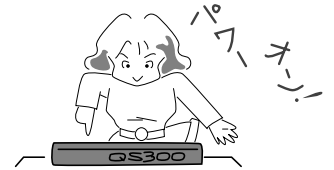
## 第2章

## デモ演奏を聴こう

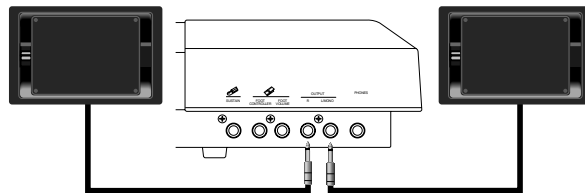


### 1.音を鳴らす準備

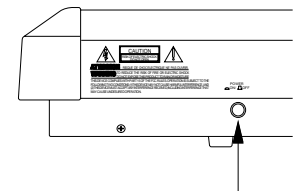
- 大地　　じゃ、まずQS300の電源を入れよう。
- マユ　　えーっと、「付属の電源ケーブルを電源端子につないで、プラグをコンセントに差し込む。」だわよね。そして、パワースイッチをオン！
- 大地　　あわてないで。もうひとつ音を鳴らす準備をしよう。一人で演奏するときはヘッドフォンで十分だけど、今日はキーボードモニターにつなごう。
- マユ　　接続ケーブルはどんなものを用意すればいいの？
- 大地　　キーボードモニターにつなぐときは、両端がフォンプラグになっているケーブル、ステレオやラジカセにつなぐときはフォンプラグとピンプラグになっているケーブルが必要だ。どちらも、端子の種類をよく確認してからケーブルを購入するようにしよう。
- マユ　　はーい！
- 大地　　さあ、QS300パワーオン。つづいて、キーボードモニターパワーオン！



電源ケーブルをつなぐ



オーディオをつなぐ



パワーオン

### 2.ディスクのロード

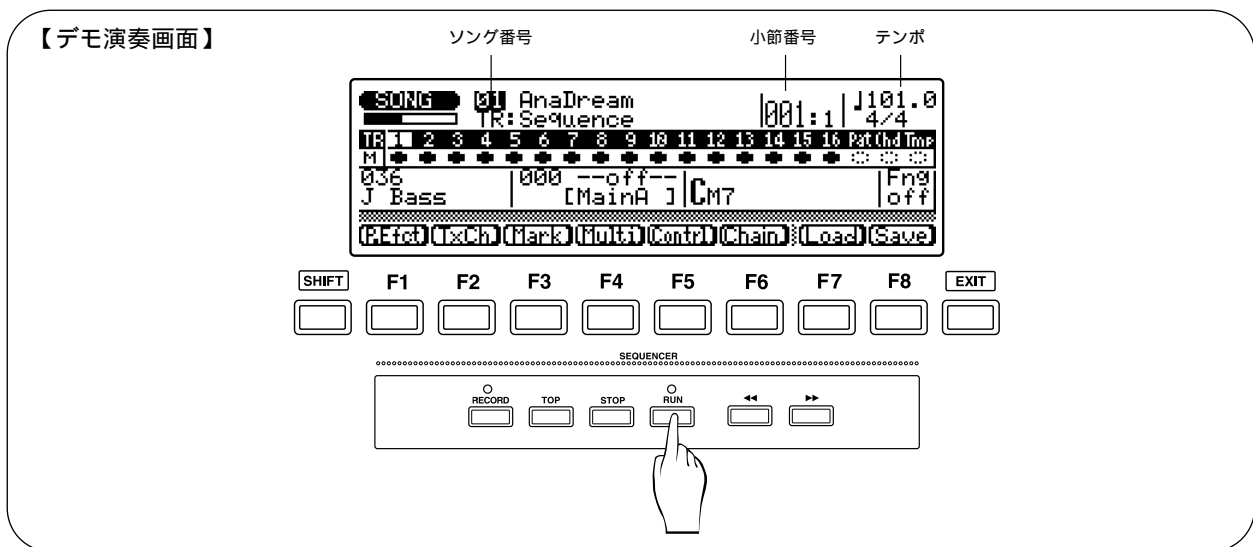
- 大地　　QS300に同梱されていた「ファクトリーセット&デモンストレーション」ディスクを準備しよう。このディスクには、ユーザーボイス+セットアップデータと、QS300の機能をフルに使ったデモ演奏のデータなどのファイルが入っている。ではデモ演奏のファイルをロードしよう。
- マユ　　はーい！　その前にファクトリーセットって何...？
- 大地　　ガクッ！！　ファクトリーセットというのはQS300を工場出荷時の状態に戻すためのデータのことだよ。このディスクの中にある「FACTORY」というファイルを本体にロードすると、いつでもQS300を買ったときの状態に戻すことができるんだ。この作業を初期化とも呼ぶことがある。
- マユ　　その操作をすると、QS300に入っているデータは消えてしまうの？
- 大地　　その通り！　本体に入っているデータは全て消えてしまうので注意が必要だね。大切なデータが入っている場合は、ロードする前に別のディスクに保存(セーブ)しておけばいいんだよ。  
では、デモ演奏の入っている「AUTOLOAD」というファイルのロードをやってみよう。
- マユ　　このファイルって、名前をみて思ったんだけど、何もしなくてもロードしてくれるの？

大地 そうなんだ。パワーオンする前にこのディスクをフロッピーディスクドライブに入れておくと、パワーオンしたとき「AUTOLOAD」というファイルを自動的にロードしてくれるんだ。でもQS300の中に自分で作った大切なボイスデータがあると消えてしまうので注意が必要だね！  
 そうそう。バンドで演奏する曲のデータにこの名前をつけると、いつでも演奏できる状態になるのはとても便利だよ！  
 デモ演奏ファイルのロードについては、リファレンス( P.21)をご覧ください。

### 3.デモ演奏の再生

大地 ファイルのロードがうまくできたら、今度は曲(ソング)の再生方法を説明するね。  
**[SONG]** を押す。ソングモードに入りディスプレイが次のような表示になっただろう。これはソングの再生を行うソングモードの画面なんだ。カーソルボタン **[▲]** / **[▼]** / **[◀]** / **[▶]** を押すと、カーソルがあちこちに移動するのがわかるだろう。  
 それではカーソルをソング番号に移動し、ダイヤルで「01 AnaDream」を選ぼう。デモ演奏のソングは01～05まであるんだよ。

大地 ソングの再生は、ディスプレイと鍵盤の間にある「シーケンサーボタン」で操作する。  
**[RUN]** を押すとソングの再生が始まり、**[STOP]** を押すと再生が止まる。早送りや巻き戻しは **[◀◀]** や **[▶▶]** を使い、曲の始めに戻りたいときは **[TOP]** を押すんだ。  
 さあ、**[RUN]** を押して、デモ演奏を聴いてみよう！



マユ カーソルを小節番号やテンポに移動すると、ダイヤルや **[DEC]** / **[INC]** で、再生を始める位置やテンポが自由に変更できるわ。

大地 再生中に **[▶▶]** または **[◀◀]** を押しごらん。

マユ スゴイ！ 再生しながら早送りや巻き戻しができるのね。まるでテープレコーダーみたい。

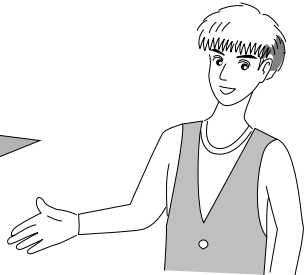
大地 それから、デモ演奏のソングは5曲入っているから、**[F6]** (Chain)を押すと5曲を連続して再生する方法もあるんだよ。また **[SHIFT]** を押しながら **[RUN]** を押すとループプレイもできる。

ソングの演奏はリファレンスのソングプレイ( P.94)をご覧ください。



# 第3章

## ボイスを選んで演奏しよう



### 1.モードについて

大地 まずはじめに、ボイスモードについてみてみよう。

マユ ちょっと待って！さっきからソングモードとかボイスモードとか出てくるけど、モードっていったい何なの？

大地 モードっていうのは、QS300の操作の区分けのことさ。たとえば、音を選んで演奏したり音作りをしたり、音(ボイス)に関係する操作をするのがボイスモード。曲を選んで演奏したり曲作りをしたり、曲(ソング)に関係する操作をするのがソングモード。同じくパターンに関する操作をするパターンモード、フレーズに関する操作をするフレーズモード、それにユーティリティモードやディスクモードと、全部で6つのモードがある。またモードボタンを押して入ったときのトップ画面をそれぞれ、ボイスプレイ、ソングプレイ、パターンプレイ、フレーズプレイというんだ。

マユ ディスプレイの左側にあるMODEのボタンがそれぞれのモードに入るボタンなのね！

大地 そうだよ。各ボタンの上にあるランプが、現在どのモードに入っているかを示しているんだ。

マユ なんだ、簡単ね。

**【モードボタン】**

SONG	VOICE	ボイスに関する操作や機能を集めたモード
PATTERN	PHRASE	フレーズに関する操作や機能を集めたモード
UTILITY	DISK	フロッピーディスクに関する操作を集めたモード

ソングに関する操作や機能を集めたモード

ボイスに関する操作や機能を集めたモード

パターンに関する操作や機能を集めたモード

フレーズに関する操作や機能を集めたモード

音源や、MIDI、シーケンサーなどセットアップに関する設定をするモード

フロッピーディスクに関する操作を集めたモード

### 2.ボイスを選んでみよう

大地 では [VOICE] を押して、ボイスプレイに入ってみよう。ディスプレイが次のような表示になっただろう。

マユ さっきのソングプレイのときは画面左上に「SONG」と表示されていたけど、今度は「VOIC」と表示されたわ。

**【ボイスモード画面】**

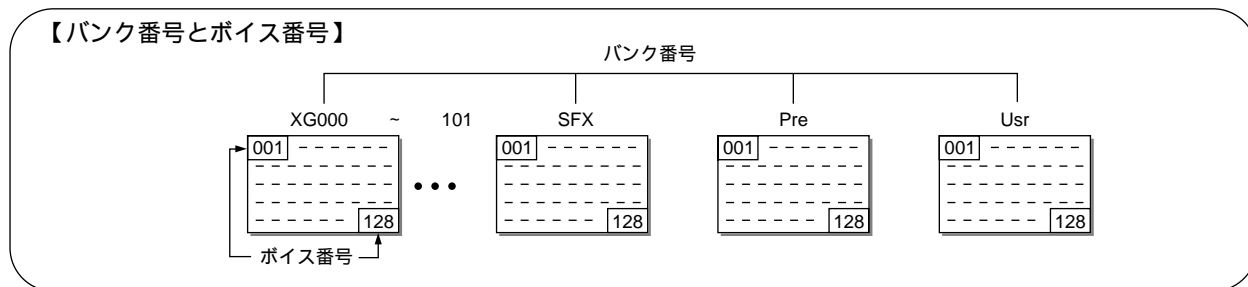
大地 ボイスは、バンク番号とボイス番号を設定して選ぶ仕組みになっている。バンクとはボイスを管理するための倉庫みたいなものだ。QS300にはその倉庫が50個ある。50個の倉庫にはそれぞれ「XG000～101、SFX(エスエフエックス)、Pre(プリセット)、Usr(ユーザー)」という倉庫番号(バンク番号)がつけられていて、その番号でバンクを選ぶんだ。

そして、各倉庫の中には128のボイスが入っている。そのボイスには「001～128」という番号(ボイス番号)がついている。

マユ  
大地

ということは、50バンク×128ボイスで...、えーっ!!! QS300には6,400の音色が入っているの？

残念ながら、NOだね。別冊のリストブックを見ればわかると思うけど、バンクごとに共通のボイスがたくさんあるので、QS300の音色数は954なんだ。ただ、将来的にXGとして1万以上の音色に対応できる規格になっているのは、たのもしいわね。



マユ  
大地

そんなにたくさん音色があっても、使いこなせないかもしれないわ。

ハハハッ！ 確かに一通りためすだけでも、数十日はかかるだろうね。では、実際にボイスを選んでみよう。

【バンク番号の選択】

【ボイス番号の選択】

1. ダイヤル、[DEC] / [INC] でボイス番号を選択します。

2. 目的のボイス番号があらかじめわかっているときは、テンキーでその番号を入力し [ENTER] を押すと、ダイレクトにボイスを呼び出すこともできます。

1. [F1] (XG) ~ [F3] (Usr) で、バンク番号の「XG」、「Pre」、「Usr」を選択します。

2. 「XG」を選択した場合は、[F6] (Bank)、[F7] (Bank) で、「XG000」~ 「XG101」を選択します。XG101で [F7] (Bank) を押すと「SFX」が選べます。

マユ  
大地

ボイスネームの左側の「Pf」とか「Or」とかっていう文字は、何か意味があるのかしら？

それはボイスのカテゴリーを示しているんだ。それを見れば、選んだボイスがだいたいどんな音色かがわかる仕組みになっている。次の表を見てほしい。「Pf」はピアノ、「Or」はオルガンというように22種類のカテゴリーが決められている。このカテゴリーはQS300だけの決まりではなく、最近発売されているヤマハのシンセでは全て共通だから、主要なものについては覚えておくと便利だよ。またカテゴリーには優先順位というものもあって、カテゴリー表示というボイスの一覧画面ですばやくボイスを見つけることもできるんだ。カテゴリーについては、リファレンス( P.54)を参考にしな。

優先順位	表示	カテゴリーネーム	優先順位	表示	カテゴリーネーム	優先順位	表示	カテゴリーネーム	優先順位	表示	カテゴリーネーム
1	--	指定なし	7	St	ストリングス/オーケストラ	13	Pd	シンセパッド	19	Sc	シンセコンブ
2	Pf	ピアノ	8	En	アンサンブル	14	Fx	シンセSFX	20	Vo	ボーカル
3	Cp	クロマティックパーカッション	9	Br	ブラス	15	Et	エスニック	21	Co	コンビネーション
4	Or	オルガン	10	Rd	リード	16	Pc	パーカッシブ	22	Wv	マテリアルウェーブ
5	Gt	ギター	11	Pi	パイプ	17	Se	サウンドエフェクト			
6	Ba	ベース	12	Ld	シンセリード	18	Dr	ドラムス			

マユ  
大地

ダイヤルをずっと回していると、128番の次に、D01~D12が出てきたんだけどこれは何...？

それはドラムボイスといって、ドラムパート用の特別なボイスなんだ。ドラムボイスはバンク操作に関係なく、どのバンクからでも128番の次にD01~D12の12ボイスが用意されている。ためにドラムボイスを選んで、鍵盤を弾いてごらん。普通のボイスと違って、鍵盤ごとに異なったドラムの音が割り当てられているのがわかるだろう。

マユ

本当ね！ これだけでいろいろなドラムキットやパーカッションが演奏できるのね。



3.ボイスを演奏してみよう

大地 ボイスを選んでもただじゃおもしろくないから、ちょっと演奏してごらん。

マユ エーッ!!! 弾くの!

大地 次に、簡単な楽譜を用意したから、好きなボイスを選んで弾いてみよう。

Pre 004 Pd : Soliphaseで弾いてみると良いでしょう

♩ = 110

The musical score for Pre 004 Pd is in 4/4 time with a tempo of 110. It consists of two systems of piano notation. The first system has four measures, and the second system has four measures. The right hand plays sustained chords, while the left hand plays single notes. The key signature has one sharp (F#).

シンセパッドの代表的な音

Pre 058 Se : Horrorで弾いてみると良いでしょう

♩ = 90

The musical score for Pre 058 Se is in 4/4 time with a tempo of 90. It consists of two systems of piano notation. The first system has five measures, and the second system has five measures. The right hand plays a rhythmic melody of eighth notes, while the left hand plays sustained chords. The key signature has one sharp (F#).

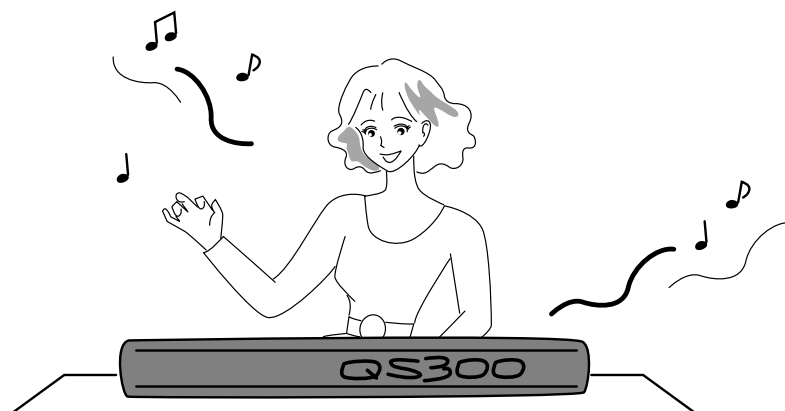
ホラー映画の雰囲気が簡単!

Pre 125 Co : Rock Setで弾いてみると良いでしょう



一人でバンド遊びが！

- マユ なるほど！ すごく楽しくなってきたわ。
- 大地 プリセットボイスバンクとユーザーボイスバンクには、QS300の機能を活かしたすばらしいボイスが256音色入っているから、他にもいろいろためしてごらん。ピッチベンドホイールやモジュレーションホイールも使うと、僕みたいに演奏できちゃうよ！
- マユ ナットク！  
ところで、ひとつひとつのボイスもすてきなんだけど、エレクトーンのようにピアノとストリングスを混ぜたりすることってできないの？
- 大地 QS300はシンセサイザーだから、複数の音を混ぜるなんて簡単さ。それどころか、ボイスに設定されているエフェクトやフィルターを変更して、全く違った音色に作り変えることまでできるんだよ。  
ボイスを作り替える方法については、リファレンス( P.55)をご覧ください。
- マユ ウワーッ！ スゴイ！  
そうやって作ったボイスは、曲を作るのに使えるの？
- 大地 もちろんさ！ ユーザーボイスバンクに保存しておけば、曲作りでどんどん利用できるよ。  
ボイスの保存(ストア)については、リファレンス( P.57)をご覧ください。



## 第4章

# パターンを鳴らそう



### 1.QS300での曲作り

大地 ではQS300の曲作りの機能について説明しよう。曲作りの機能といっても、QS300には曲作りに関係するモードだけで3つもあるんだ。

マユ 3つというのは、ソングモードと、パターンモード、そしてフレーズモードね！

大地 そう。この3つのモードについて順番に説明するんだけど、その前に「どうしてQS300で簡単に曲が作れるか？」その秘密について説明しておこう。

マユ ワクワク。

大地 まず、ポピュラー音楽における曲の構成から話を始めよう。  
僕たちが普段聞いているポピュラー音楽は、ドラムやベース、ギター、キーボードなどで曲の伴奏(バックিং)を作り、その上にメロディやオブリガートなどが加わって曲が構成されている。  
ここまではいい？

マユ えーっと、歌謡曲でおきかえると...、バックバンドとボーカルの関係だと思えばいいのかしら？

大地 そうそう。歌番組のバックバンドをバックにボーカルが歌ってる、ポップスの曲なんかだとピッタリ当てはまるよね！

マユ じゃあ、ギターやキーボードがソロをとるのはどっちに入るの？

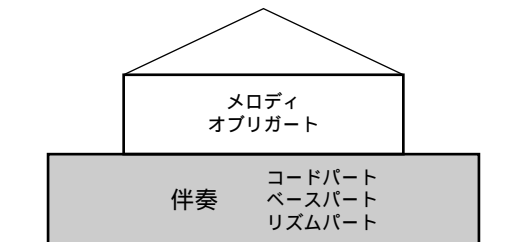
大地 これを見分けるのは簡単さ。同じことを繰り返し演奏しているのが伴奏パートで、繰り返さないのがメロディの仲間だ。だから、ギターやキーボードがソロをとるのは.....。

マユ わかったわ！ メロディの仲間ね。

大地 そうなんだ。  
ポップスの曲を思い出してごらん。伴奏のパートというのはたいてい1~8小節程度の長さの演奏を繰り返しているはずだよ。もちろんコードはだいたい1小節ごとに変化するし、曲の部分によって多少演奏は変わるけれど、基本的なリズムや音使いはそんなに変わらないものなんだ。一方、メロディやキーボードソロは、1小節単位で同じことをずっと繰り返すなんてのはありえないよね。

マユ フフッ、そんなメロディがあれば怖いかもしれない...！

#### 【ポピュラー音楽の構成】



大地 QS300の曲作りでは、ソングモードがこのポピュラー音楽の構成と同じ仕組みになっているんだ。  
メロディやオブリガート、キーボードソロやギターソロなどの通常の演奏を録音する場所が16あるんだ。この録音する場所をトラックといい、TR1~TR16となっている。

マユ 16人のプレーヤーがいるわけね！

大地 そう、でもそれだけじゃない。これから説明する部分がとっても重要なんだ！

マユ !!!

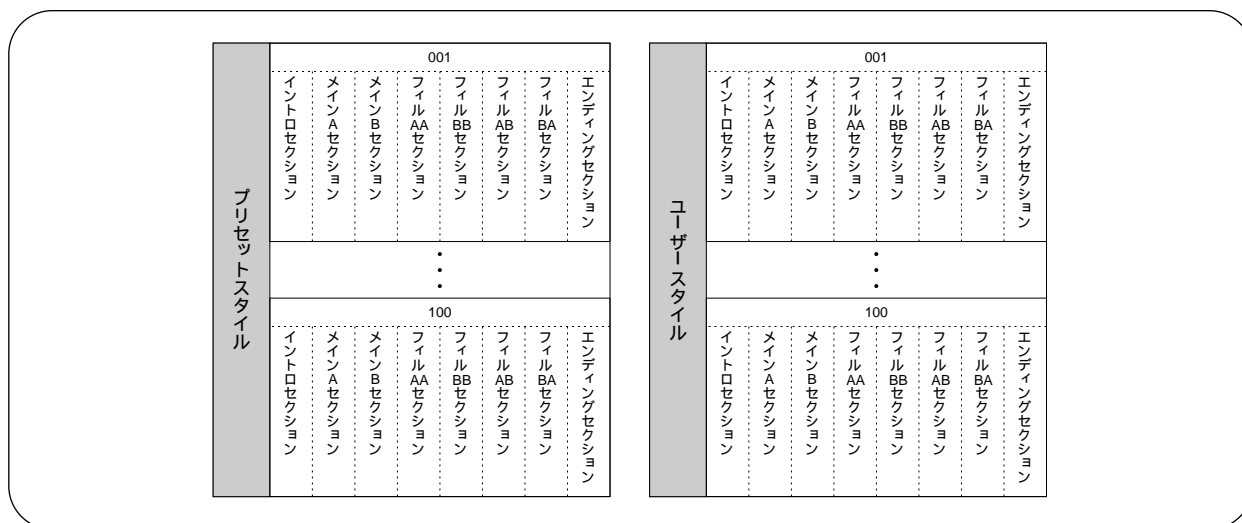
大地 一般的に、伴奏パートで繰り返される1~8小節程度の長さの演奏のことをパターンと呼んでいるんだ。QS300では、ドラムやベース、ギター、キーボード、ブラス、ストリングスなどの演奏が入ったパターンを、プリセットとして800パターンも持っているんだ。各パターンは1~8小節の長さがあり、これらをつなぎ合わせるだけで、1曲分の伴奏パートを簡単に作ることができる。

マユ パターンが800もあるなんて、選ぶだけでたいへんだわ。

大地 そこはちゃんと選びやすくなるように考えられているから大丈夫さ。  
QS300のパターンは、8ビートや16ビートといった音楽のジャンルごとに100のスタイルに分類されている。各スタイルにはロックとかジャズといった音楽ジャンルの通称名がついているし、イントロ、メインA、メインB、フィルAA、フィルBB、フィルAB、フィルBA、エンディングの8種類のセクションというものがあって、スタイルとセクションを指定することで、パターンを選ぶ仕組みになっているんだ。

マユ 100スタイル×8セクションで800パターンが選べるようになっているのね！

大地 さらにプリセットスタイルとユーザースタイルがあるから1,600パターンだね！



大地 マユちゃん、8種類のセクションは何を示しているかわかるかい？

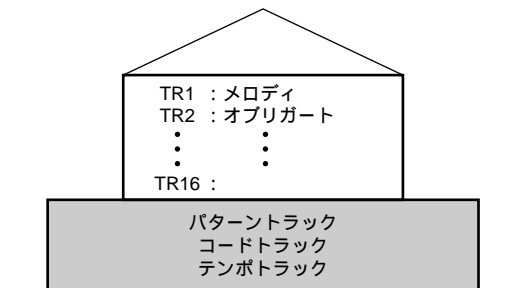
マユ えーっと、イントロは曲の始まりのことだし、エンディングは曲の終わりだから…。曲の中の部分を示しているのじゃないかしら？

大地 そうなんだ。イントロとエンディングはそれぞれ曲の始まりと終りに適したパターン、メインAとメインBは曲のテーマとサビに適したパターン。フィルというのは、テーマやサビが変わる部分のつなぎのパターン。フィルについているA、BというのはメインAとメインBを示していて、たとえばフィルABなら、メインAからメインBに変化するときのフィルということなんだ。

- イントロ(Intro) : 曲のイントロの部分を担当するパターン
- メインA(MainA) : 曲のメインテーマAの部分を担当するパターン
- メインB(MainB) : 曲のメインテーマB(サビ)の部分を担当するパターン
- フィルAA(FillAA) : メインAからメインAへのフィルインを担当するパターン
- フィルBB(FillBB) : メインBからメインBへのフィルインを担当するパターン
- フィルAB(FillAB) : メインAからメインBへのフィルインを担当するパターン
- フィルBA(FillBA) : メインBからメインAへのフィルインを担当するパターン
- エンディング(Ending) : 曲のエンディングの部分を担当するパターン

- マユ わかったわ。つまり、曲を作りたいと思ったら、音楽ジャンルにあったスタイルを選んで、そのスタイルのイントロやエンディングなどの、どのセクションを使うかを考えて並べていけばいいのね。なーんだ、簡単じゃない！
- 大地 よく気がついたね、その通りだよ。でも、パターンを並べただけだとまだ曲の伴奏とは呼べないんだ。
- マユ エーッ！！だってパターンにはドラムやベースなどの伴奏パートは全部入っているでしょ。だったら、パターンを並べると伴奏になるはずじゃない。
- 大地 よく考えてごらんよ。ベースやギターは、ずっと同じ演奏をしているかい？  
確かに基本的なリズムパターンは変わらなくても、演奏するコードは小節ごとに変化しているだろう。
- マユ そうか、コードね。並べたパターンに、コードを設定しないとイケないのね。
- 大地 その通り！ QS300のソングモードでは、パターンやコードを並べるためのトラックも用意されていて、曲の伴奏が簡単に作れる仕組みになっているんだ。そして、そのパターンとコードを並べて作った伴奏にメロディやオブリガートなどを録音したトラックと組み合わせて曲に仕上げることができるんだ。
- マユ これって、はじめに説明してもらったポピュラー音楽の曲の構成と同じになっているわね。
- 大地 マユちゃん、さすがだね。これがQS300で簡単に曲作りができる秘密なんだ。

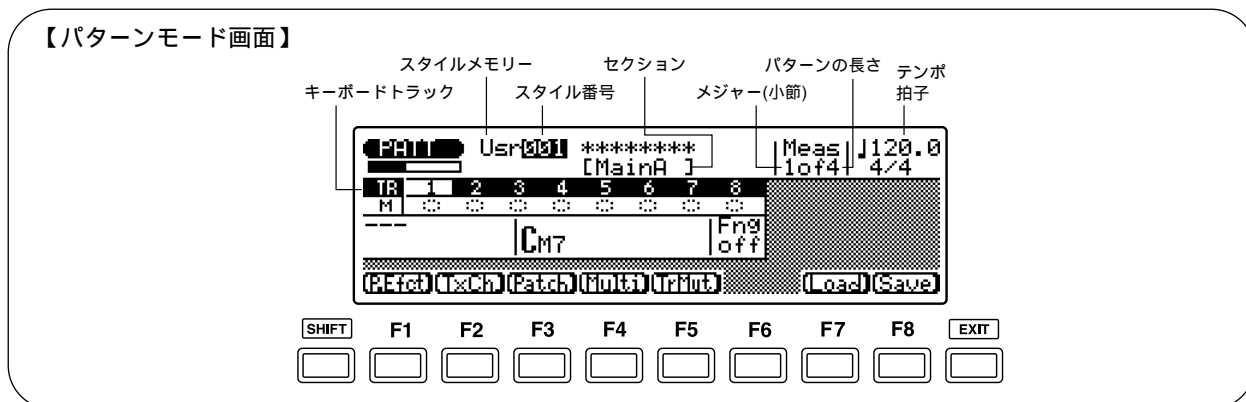
【ソングモードの構成】



## 2.パターンを選んで演奏しよう

大地

それでは、パターンモードから説明しよう。まず、**[PATTERN]** を押して、パターンプレイに入ろう。すると、次のような画面が表示される。



大地

カーソルボタンを押して、カーソルをスタイルメモリーに移動し、**[INC]** を押して「Pre」に変更しよう。これは、メモリーをプリセットに切り替える操作なんだ。

マユ

そういえば、プリセットって何？

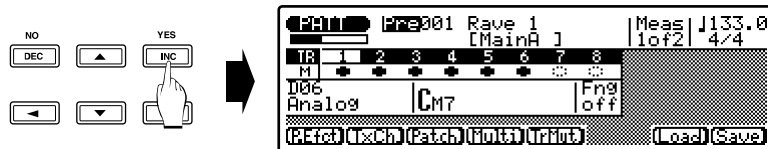
大地

プリセットとは、はじめから用意されているパターンの入っているメモリーのことだ。QS300では、前に説明したように100スタイル×8セクションの合計800パターンがプリセットパターンとして用意されている。そして、それとは別にユーザーメモリーと言って、ユーザーが作ったオリジナルのパターンを保存するための空のメモリーがある。ユーザーメモリーもプリセットメモリーと同じく、100スタイル×8セクションに分かれていて、合計800パターンを保存することができる。

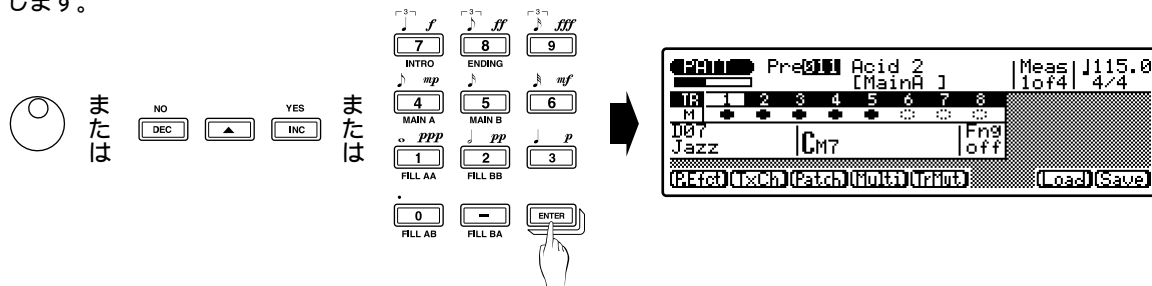
では、パターンの呼び出し方を説明しよう。

### 【プリセットパターンの選択】

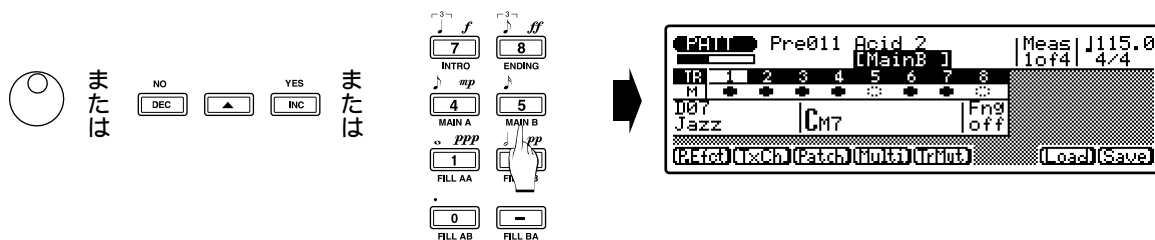
- 1.カーソルをスタイルメモリーに移動し、**[INC]** を押してスタイルメモリーを「Pre」に変更します。



- 2.カーソルをスタイル番号に移動し、ダイヤル、**[DEC]** / **[INC]** またはテンキー **[ENTER]** でスタイル番号を選択します。



- 3.カーソルをセクションに移動し、ダイヤル、**[DEC]** / **[INC]** またはテンキーでセクションを選択します。



## パターンを選んで演奏しよう

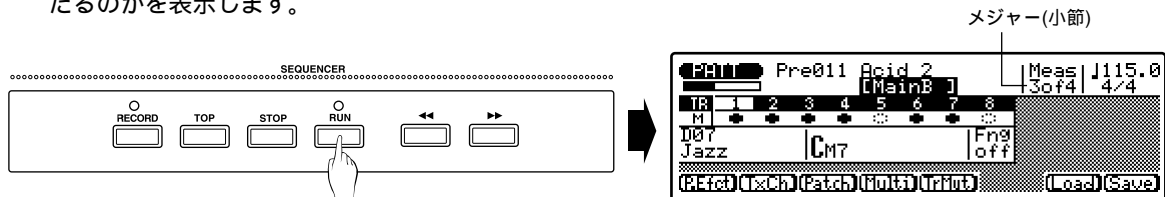
大地

では、リストブックの「プリセットスタイルリスト」( P.23)を見ながら、プリセットパターンを聴いてみよう。  
パターンを再生するには、シーケンサーボタンを使うんだよ。

### 【パターンを選択する】

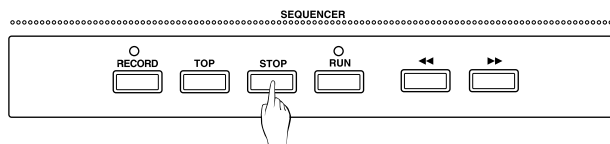
1. **RUN** を押します。

演奏がスタートし、選んだパターンを繰り返し演奏します。演奏中は、**RUN** の上のランプがリズムに合わせて点滅します。また、メジャー(小節)は、現在演奏している小節がパターン全体の何小節目にあたるのかを表示します。



2. **STOP** を押します。

演奏が止まります。



\*再生しながらスタイル番号やセクションを変更し、いろいろなパターンを聴くことができます。




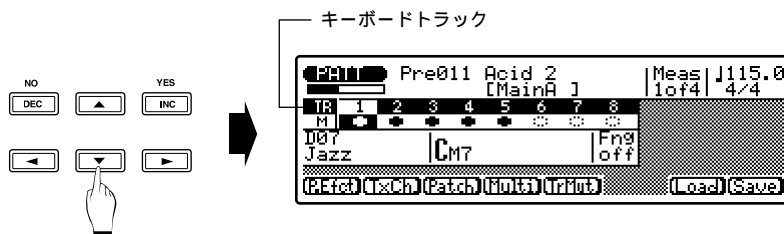
### 3.設定を変えて演奏しよう



#### キーボードトラックを設定する

- マユ 画面の中央の黒く反転している1~8の数字は何なの？
- 大地 1~8はパターンを構成するトラックを示しているんだ。各トラック番号の下はトラックの状態を表示する欄になっていて、演奏データが入っている場合は■、入っていない場合は□と表示される。
- マユ そうそう！そのトラックって何？
- 大地 トラックっていうのは、演奏データが入る場所のことなんだ。パターンでは、8つのトラックを持っているので、最大8パートからなる伴奏パターンを作ることができる。
- マユ パターンを再生すると、トラックの黒い印が点滅するんだけど、どうして？
- 大地 各トラックの黒い表示は、ノートオンデータ(鍵盤を弾いたデータ)を再生した瞬間に点滅する仕組みになっている。だからこの点滅を確認しながら演奏を聴くと、どのトラックに何の音が入っているか、だいたいの見当がつかはずだ。
- マユ 本当！ えーっと、トラック2がドラムになっているわ。
- 大地 各トラックに割り当てられているボイスを確実に調べる方法もあるよ。
- マユ どうするの？
- 大地 キーボードトラックを設定するのさ！ キーボードトラックとは、鍵盤を弾いたときに発音するトラックのことなんだ。ディスプレイには、キーボードトラックに設定されているトラックのボイス番号とボイス名が表示される。だから、キーボードトラックを変更してみれば、各トラックのボイスが調べられるってわけなんだ。では、キーボードトラックを設定してみよう。

#### 【キーボードトラックの設定】

1.  を押して、キーボードトラックにカーソルを移動します。



2.  /  を押して、キーボードトラックに、1~8の任意のトラックを選びます。  
キーボードトラックに割り当てられているボイスのボイス番号とボイス名が表示され、鍵盤でキーボードトラックに割り当てられているボイスを演奏することができます。





## トラックのミュートを設定する

大地

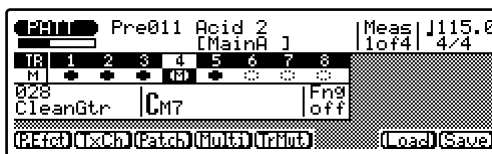
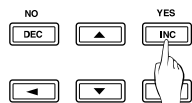
プリセットパターンの特定のトラックをミュートすると、マイナスワン練習ができるんだ。マイナスワン練習とは、自分以外の演奏をバックにして練習する方法のこと。つまり、カラオケにあわせて練習するということ。特に、ベースやギター、キーボードなどのバック練習にはピッタリの練習方法なんだ。

### 【トラックミュートの設定】

1. カーソルボタンを押して、データの入っているトラックにカーソルを移動します。

2. **INC** を押すとミュートが設定されます。「**M**」が表示されます。

・ **DEC** を押すとミュートが解除されます。



\* パターントラックのミュート操作は、**F5** (TrMut) を押して操作する方法もあります。詳しくはリファレンス ( P.201)をご覧ください。

マユ

これは便利ね！ ノリが悪いってよく言われるから、これでキーボードのバック練習をしてみるわ。

大地

そうだね。基本的なリズム練習は、こういうパターンにあわせて練習するのが上達の近道さ。



## コードを変更する

大地

次はパターンのコードを変えて演奏してみよう。

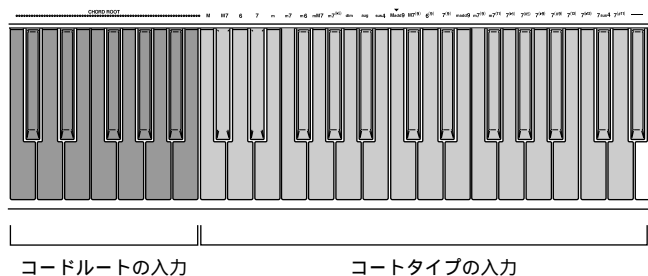
QS300はルート音について27種類ものコードを設定することができるんだ。もちろんテンションが入った複雑なコードも設定できるから、ロックやポップスばかりでなく、ジャズやフュージョンのバックिंगも作ることができる。また、コードの勉強にも役立つと思うよ。

## 【コードを変更する】

- 1.カーソルボタンを押して、カーソルをコードの表示に移動します。



- 2.鍵盤のC1~B1でコードのルートを選択し、C2~D#4でコードタイプを選択します。



3. **ENTER** を押すと、コード表示の点滅が止まり、コードが設定されます。

大地

それでは、「Pre001 Rave1」の[MainA]を演奏しながら、次のコード進行にあわせてタイミング良くコードを変更してみよう。

||: Cadd9 | | Aadd9 | | Fadd9 | | G7(9) | :||

マユ

コードの設定って結構難しいのね。曲のテンポが速いので、とても間に合わないわ。コードを変更するタイミングも良くわからない！

大地

ちょっとしたコツがあるんだよ。

まず、Cadd9からAadd9のように、コードのルートだけが違ってタイプが変化しない場合は、ルートだけを設定して **ENTER** を押せばいいんだ。

また、コードは **ENTER** を押したときに変更されるので、コードのルートやタイプは余裕を持って設定し、コードを変化させるところでタイミング良く **ENTER** を押せばいいんだ。

これで、ずいぶん操作しやすくなったんじゃない。

このように、プリセットパターンはコード進行を工夫するだけで曲らしくなるんだよ。他のパターンについても、コード進行を変えながら演奏してごらん。

## フィンガードコード機能

大地 マコちゃんは、鍵盤でコードを押さえることができるよね？

マコ 簡単なコードなら大丈夫よ。

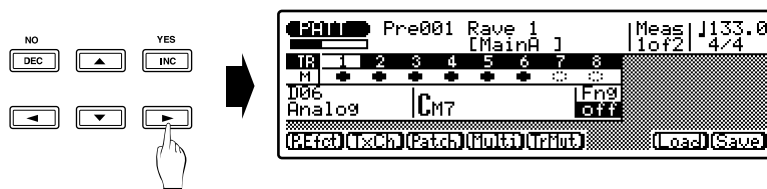
大地 フィンガードコード機能を使えば、鍵盤からコードを設定することができるよ。マコちゃんのようにコードを押さえられるなら、こっちの方法の方が便利かもしれないな。

マコ やってみたいわ！ どうすればいいの？

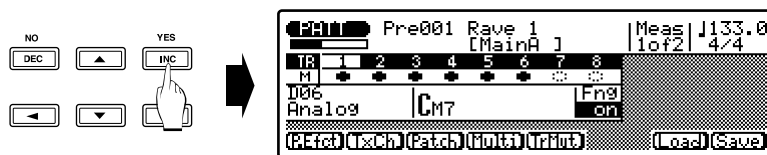
大地 フィンガードコード機能を使うには、コード表示の右にあるフィンガードをオンにうすれば、そのまま使えるよ。

### 【フィンガードコード機能】

1.カーソルボタンを押して、カーソルをフィンガードコードに移動します。



2. INC を押します。



大地 ファクトリーセット状態では、C1～F#2の範囲はフィンガードコードのための鍵盤として設定されている。ために、Dm7のコードを押さえてごらん。押さえる鍵盤は、D1から「レ、ファ、ラ、ド」、A1から「ラ、ド、レ、ファ」、C1から「ド、レ、ファ、ラ」のどれでもいいよ。

マコ ほんとうだ！ 鍵盤を押さえただけでコードが変わっているわ。この方法だと ENTER を押さなくてもいいのね。

大地 さらにこの方法だと、カーソルがコードのところになくてもコードを変更することができるんだ。コードの押さえ方については、リストブック( P.30)を参照して勉強しようね。

ではさっきの「Pre001 Rave1」の[MainA]を演奏しながら、同じコードを設定してみよう。

||: Cadd9 | | Aadd9 | | Fadd9 | | G7(9) | :||

Cadd9

Aadd9

Fadd9

G7(9)

マコ ウワーッ！とっても簡単だわ！！

大地 ハハハッ！気に入ったみたいだね！

## Coffee Break



フィンガードコードをオンに設定にすると、フィンガードコード用に設定されている鍵盤では通常の演奏ができなくなります。通常の演奏をする場合は、フィンガードコードをオフに戻しておいてください。

またフィンガードコード用に設定されている鍵盤の範囲を変更することもできます。

詳しくは、リファレンス( P.246)をご覧ください。



## 第5章

# ソングを組み立てよう



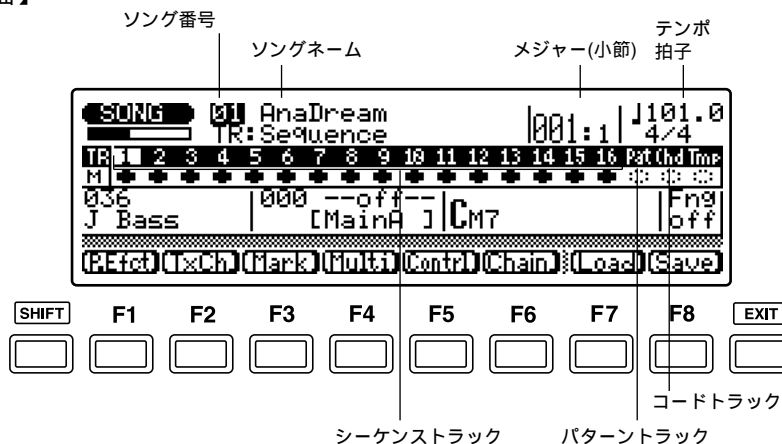
### 1.ソングの仕組み（トラック構成）

大地 ソングによる曲作りを始める前に、少しだけソングの仕組みについて復習しておこう。  
ソングには、パターンやコードを並べるためのパターントラック、コードトラックが用意されていて、パターンとコードを並べて曲の伴奏パートを作る仕組みになっている。  
また、メロディやオブリガートを録音するためのトラックが用意されていて、伴奏の上にメロディやキーボードソロなどの演奏を録音して曲を完成することができる。このトラックをシーケンストラックと呼ぶんだ。

マユ ポピュラー音楽の曲の構成と同じ仕組みということよね。

大地 では、今度はそれぞれのトラックの仕組みをもう少し詳しく見ていくことにしよう。  
まず、**SONG** を押してソングプレイに入ろう。

#### 【ソングモード画面】



マユ      トラックの表示は、パターンとよく似ているわ。

大地      まず、「Pat」がパターントラックだよ。パターントラックには、1小節ごとにプリセットおよびユーザースタイルの中から好きなスタイルとそのセクションを選んで並べることができる。  
そして、「Chd」がコードトラック。コードトラックでは、1拍ごとにコードを並べることができるほか、オンベースやオリジナルベースをはじめ、半拍のシンコペーションも設定できる。

マユ      パターントラックとコードトラックが伴奏を作るためのトラックなのよね！

大地      そう！    そして、メロディを作るためのシーケンストラックは、TR1～TR16まで16トラック用意されている。

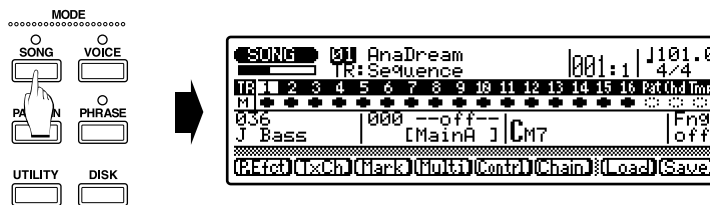
## 2.ソングレコーディングに挑戦しよう

### 伴奏を作ろう

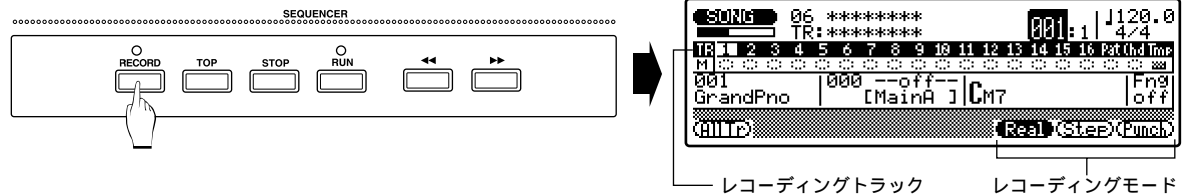
- 大地 さあ、いよいよソングの録音に挑戦だ！  
 まず、パターントラック、コードトラックの順にデータを入力してから、シーケンストラックの録音に移ろう。
- マユ パターントラックとコードトラックで音楽の土台をつくってから、メロディを入れるのね。
- 大地 その通り！ 普段ソングを作るときも、この順番に録音するのがいちばん効率のいい方法だよ。  
 さっそくレコーディングの準備をしよう。

#### 【レコーディングスタンバイ - 1】

1. **SONG** を押してソングプレイに入ります。



2. カーソルをソング番号に移動しダイヤルなどで空のソングを選びます。ソングネームが「\*\*\*\*\*」になっているのが空のソングです。
3. **RECORD** を押してレコーディングスタンバイの状態にします。



4. この状態で、**F6** ~ **F8** でレコーディングモードを、カーソルボタンでレコーディングトラックを選びます。

- マユ ちょっとまって！ レコーディングトラックっていうのは、ここではパターントラックとコードトラックのことよね。  
 じゃあ、レコーディングモードっていうのは何のこと？

- 大地 レコーディング方法のことだよ。QS300のレコーディングモードには、QS300のメトロノームに合わせて演奏したデータをそのまま録音するリアルタイムレコーディングと、ひとつずつの音符をテンポやリズムに関係なく入力していくステップレコーディング、ある範囲内をリアルタイムレコーディングするパンチレコーディングの3つがあるんだ。

#### 3つのレコーディングモード

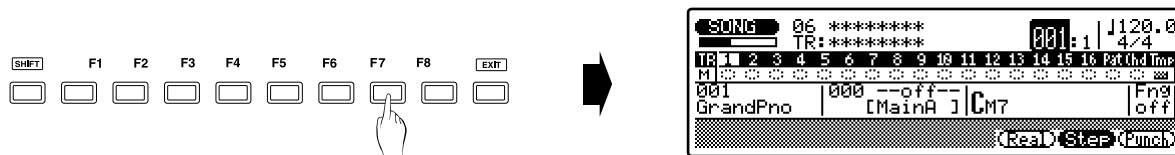
- リアルタイムレコーディング : 演奏するデータをそのまま録音するモード
- ステップレコーディング : 1ステップずつデータを入力するモード
- パンチレコーディング : ある範囲内のみを録音するモード

大地  
マユ

まず、パターントラックにステップレコーディングでデータを入力する方法を覚えよう。  
はい。

【レコーディングスタンバイ - 2】

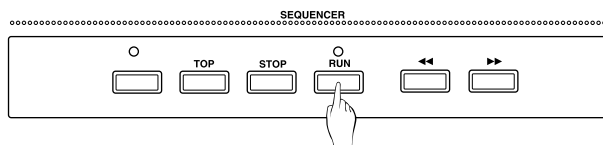
1.レコーディングスタンバイ状態で、**[F7]** (Step)を押して、「Step」の文字を反転させる。



2.カーソルをレコーディングトラックに移動し、パターントラック「Pat」を選択します。



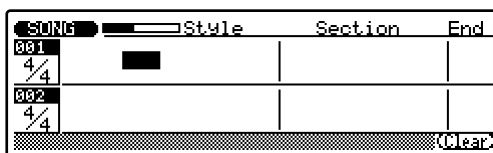
3.設定ができたなら、**[RUN]** を押して、パターントラックレコーディングに入ります。



大地

パターントラックのステップレコーディングに入ると、次のように、縦横に箱を積み重ねたような画面になる。

【ステップレコーディング画面】



【ステップレコーディング入力例】



大地

1つの段には、いちばん左側の箱に小節番号が表示され、小節番号の下に拍子が設定できる。

その横の箱にはスタイル番号を、さらにセクション、いちばん右側の箱にはエンドマークが入力できるようになっている。スタイル番号のところにカーソルを移動し、ダイヤルなどで設定すると、番号の左にスタイルメモリーを入力することができるようになる。

では、下の表のようにスタイルメモリー、スタイル番号、セクションを入力しよう。

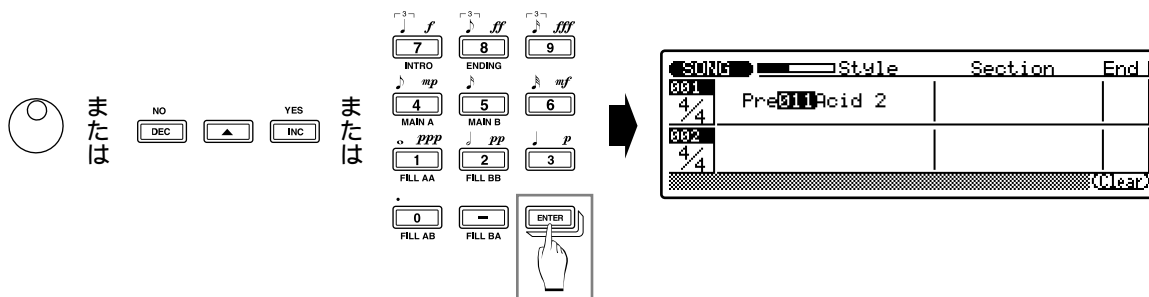
拍子は4/4のままでもいいよ。

小節	スタイルメモリー	スタイル番号	セクション	小節	スタイルメモリー	スタイル番号	セクション	小節	スタイルメモリー	スタイル番号	セクション	
1	Pre	011	Acid2	Intro	9			Main B	17			Ending
2				10					18			
3				11					19			
4				12					20			
5			Main A	13					21			
6				14								
7				15								
8			Fill AB	16			Fill BA					

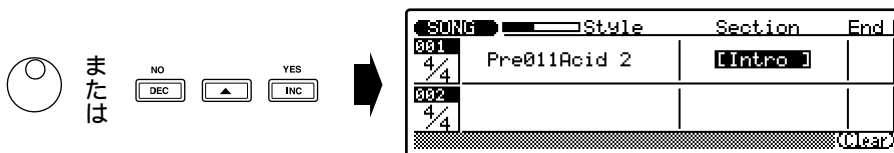
(P.30には楽譜で記載されています。)

### 【パターントラックの入力】

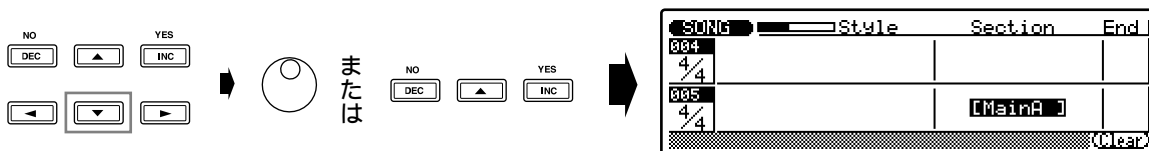
1. 「001」小節目のスタイル番号の位置にカーソルがあることを確認し、ダイヤル、**DEC** / **INC**、またはテンキー **ENTER** でプリセットスタイル「011」番を選択します。



2. カーソルをセクションの位置に移動し、ダイヤル、**DEC** / **INC** で「Intro」を選択します。



3. **▼** で「005」小節目に移動し、同様にセクションを選びます。スタイルは前の小節と同じなので、セクションだけを設定してください。



4. 同様に「008」、「009」、「016」、「017」小節のセクションも入力します。

5. 入力が終われば、**STOP** を押してレコーディングを終了します。



## 伴奏を作ろう

マユ

17小節の Ending を入力すると、**STOP** を押すのね！

大地

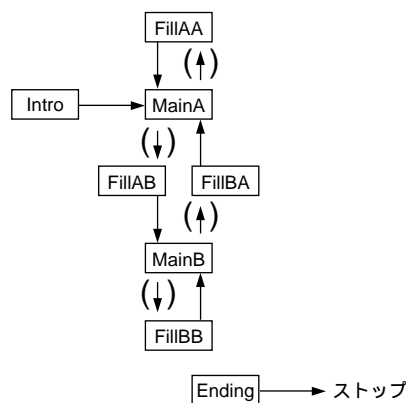
そうだよ！ 一瞬だけ Executing... と表示され、ソングモードに戻っただろう。  
ここで、**RUN** を押すとパターンの演奏を聴くこともできる。コードは変化しないけどね！



大地

ここでセクションについて補足説明をするね。  
QS300のセクションは、ソングの中で使用するとき、次の表のような仕組みを持っているんだ。

イントロ(Intro)	: 自動的にメインA(MainA)に切り替わります。
フィルAA(FillAA)	: 自動的にメインA(MainA)に切り替わります。
フィルBB(FillBB)	: 自動的にメインB(MainB)に切り替わります。
フィルAB(FillAB)	: 自動的にメインB(MainB)に切り替わります。
フィルBA(FillBA)	: 自動的にメインA(MainA)に切り替わります。
エンディング(Ending)	: 自動的に曲がストップします。



だから、5小節目の「MainA」や、9小節目の「MainB」などは、本当は入力してもしなくてもいいんだ。  
効率よく入力するためのワザになるからぜひ覚えておいてね。

マユ

はい。

大地

じゃあ、次はコードトラックの入力をやってみよう。これもパターントラックと同じ要領だよ！

マユ

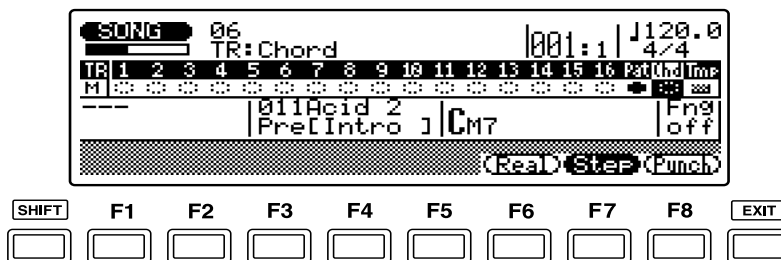
ということは...

**RECORD** を押してレコーディングスタンバイ状態にして、レコーディングモードは「Step」のまま、レコーディングトラックを「Chd」に移動してから **RUN** を押すのね！

大地

さすが！！！！

【コードトラックを選んだレコーディングスタンバイ画面】



大地

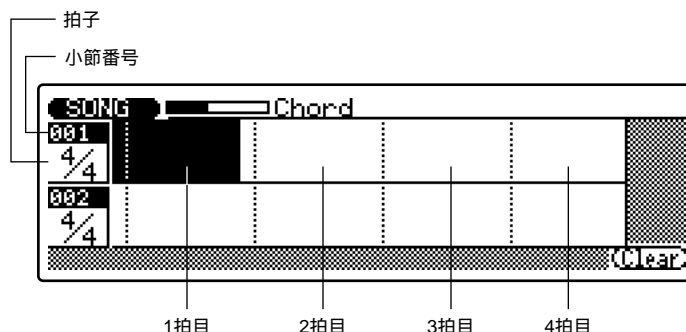
マミちゃん、これがコードトラックのステップレコーディング画面だよ。パターントラックの画面に似ているけど、横が拍ごとに分かれているところが違うんだ。

1つの段には、いちばん左側に小節番号が表示され、小節番号の下に拍子が設定できる。

その横には拍子の拍数分の箱が準備されていて拍ごとにコードを入力できるようになっている。

たとえば、4/4拍子では1つの段に箱が4つ並んでいて、左から順に1拍目、2拍目、3拍目、4拍目となる。

【コードトラックのステップレコーディング画面】



大地

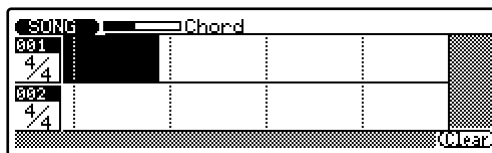
では、コード進行を入力してみよう。

小節	1拍	2拍	3拍	4拍
1	Dm7			
2				
3				
4				
5	Dm7			
6	Am7(11)		A7(♭5)	
7	Dm7			
8	E♭onF			
9	Dm7			
10	C			
11	B♭			

小節	1拍	2拍	3拍	4拍
12	AonC♯			
13	B♭onC		B♭	
14	Am7		Dm7	
15	B♭M7		A7	
16	Dm7			
17				
18				
19				
20				
21				

【コードの入力】

1.1小節目の1拍目にカーソルを移動します。

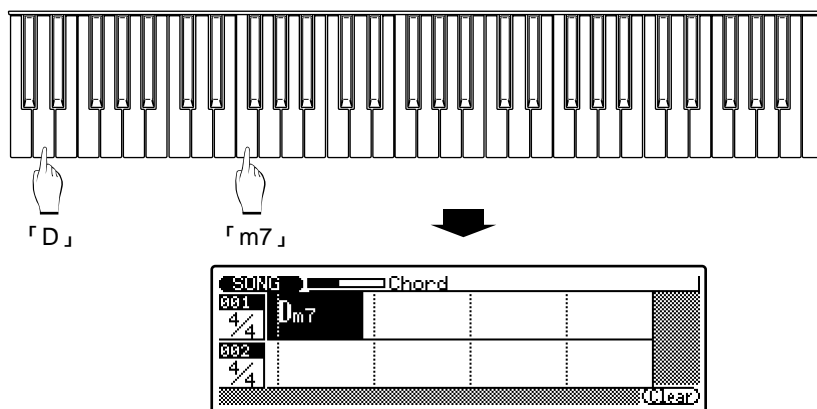


2.鍵盤の「D1」を押します。

・C1～B1の範囲ではコードルートを設定できます。

3.鍵盤の「F2」を押します。

・C2～D#4の範囲ではコードタイプを設定できます。



4.カーソルボタンで、カーソルを次のコード変化する小節目または拍に移動し、手順1.2.と同じように操作し、コードを設定します。

・連続して同じコードが続く小節目には、コードを設定しなくても構いません。

マユ

ところで、6小節目に2つのコードがあるのは、1拍目がAm7(11)で3拍目がA7(b5)って意味だよな。

大地

うん。

マユ

じゃあ、8小節目のonで区切られて2つのコードが書いてあるのは何なの？

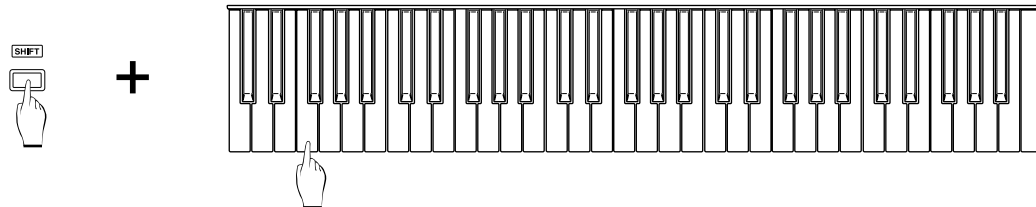
大地

これは、オンベースといって、コードのルートの音とベースの音が違うときに使う記号なんだ。onの右側のFは、コードじゃなくてベース音名をあらわしているんだ。

じゃあ、オンベースの入力をしてみよう。

【オンベースの入力】

- 1.カーソルを「008」小節目の1拍目に移動します。
- 2.コードを「E<sub>b</sub>」に設定した後、**SHIFT** を押しながらF1を押します。
  - ・ **SHIFT** を押しながらC1～B1の範囲でオンベースを設定できます。



大地  
マユ  
大地  
マユ  
大地

さあ、そろそろできあがったかな？

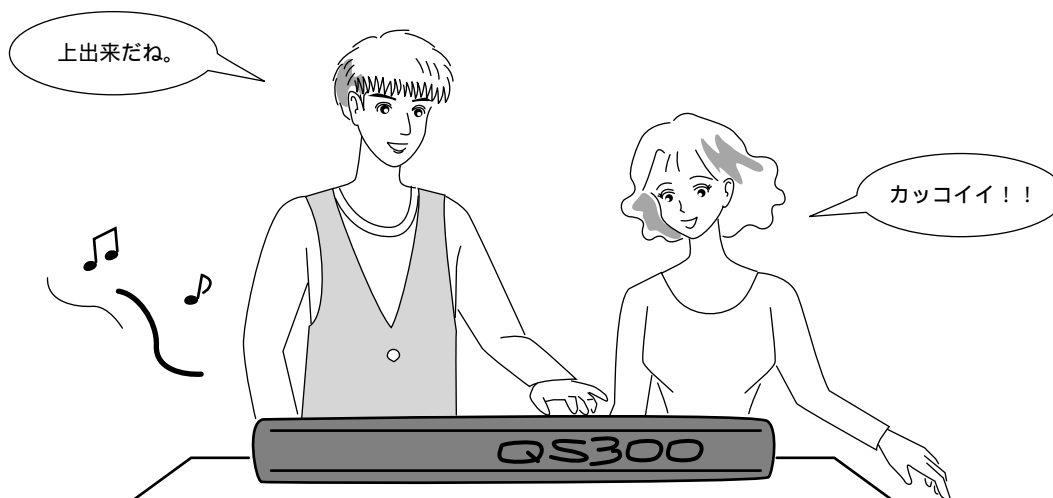
バッチリ！

それでは、**STOP** を押してレコーディングを終了！ できあがったバックイングを聴いてみよう。

すごくカッコイイ！！

うん、上出来だね。

その他、コードトラックにはオリジナルベースやシンコペーションも設定できるんだ。リファレンス( P.138)を参考にしてチャレンジしてみよう！



# メロディを録音しよう

## メロディを録音しよう

大地 さて、いよいよ次はメロディの録音だ。

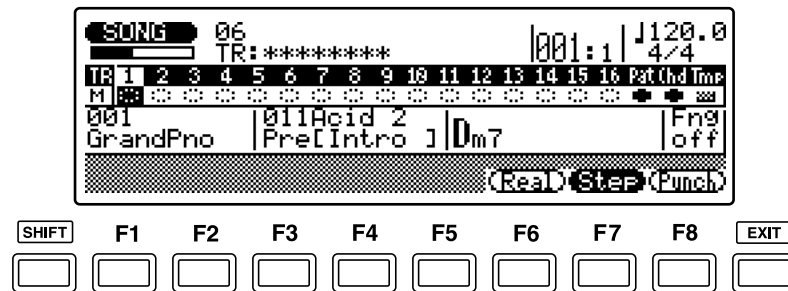
マユ メロディはシーケンストラックに録音するのよね。

大地 うん、そうだよ。まずは、ステップレコーディングをしっかりと覚えてもらおう。

マユ はい！

大地 じゃあ、さっそくレコーディングの準備をしよう。  
 パターントラックやコードトラックのときと同じように、**RECORD** を押してレコーディングスタンバイの状態にし、レコーディングモードを「Step」、レコーディングトラックを「TR1」に設定する。もうパッチリだよね！

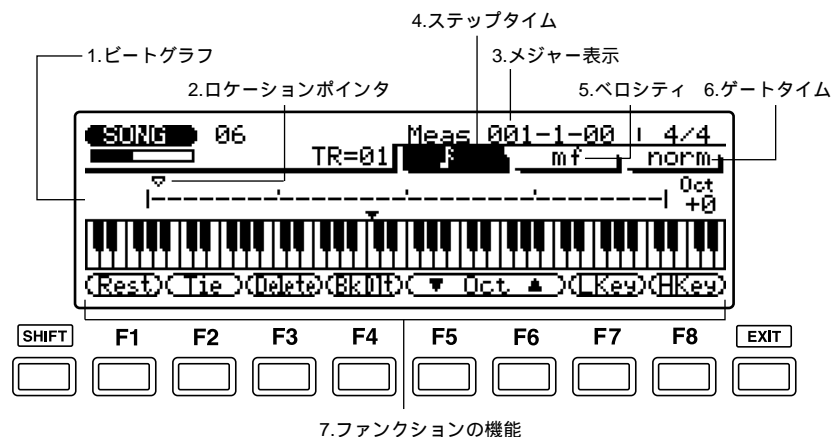
【シーケンストラックを選んだレコーディングスタンバイ画面】



マユ レコーディングの前には、必ずレコーディングモードとレコーディングトラックを設定するのよね。

大地 そう、それが理解できれば、レコーディングはもう大丈夫だよ。  
 では、**RUN** を押して、ステップレコーディングに入ってみよう。  
 まず、ステップレコーディング画面の説明からはじめよう。

【ステップレコーディング画面】



## 1. ビートグラフ

シーケンストラックのステップレコーディングにおいて、中心になるのがビートグラフです。このビートグラフで、1つの「」は、32分音符の長さを示しています。従って、8個の「」で4分音符の長さ、32個の「」で全音符の長さになります。(4/4拍子のときは、32個の「」で1小節となります)  
 音符を入力すると、ビートグラフに4分音符が表示されます。(ビートグラフ上では全ての音符が4分音符の形で表示されます)

## 2. ロケーションポインター

ビートグラフ上で、音符や休符を入力する位置を示す三角形の表示を、ロケーションポインターといいます。ロケーションポインターをビートグラフの4分音符の表示に移動すると、その音符が発音し、画面下段の鍵盤に音程を表す点が表示されます。

## 3. メジャー表示

ロケーションポインターの位置を、メジャー、ビート、クロックの3つの数値で示します。  
 メジャー : ロケーションポインターのある小節を示します。  
 ビート : ロケーションポインターのある拍を示します。  
 クロック : 1拍を96等分し、00~95の数値で拍の中の位置を示します。

## 4. ステップタイム

入力する音符や休符の長さを設定します。テンキーの上に印刷されている音符で選ぶと簡単です。[SHIFT] を押しながらテンキー + [ENTER] でも設定できます。

## 5. ベロシティ

入力する音符の強弱(鍵盤を弾く強さ)を設定します。テンキーの上に印刷されている強弱記号で選ぶと簡単です。[SHIFT] を押しながらテンキー + [ENTER] でも設定できます。

## 6. ゲートタイム

入力する音符のスラーやスタッカートなどを設定します。ダイヤルや [DEC] / [INC] で設定します。

## 7. ファンクションの機能

- [F1] (Rest)レスト  
ステップタイムで設定した長さの休符が入力され、ロケーションポインターが進みます。
- [F2] (Tie)タイ  
タイを入力します。
- [F3] (Delete)デリート  
ロケーションポインターのある位置のデータを削除します。
- [F4] (BkDlt)バックデリート  
ロケーションポインターをステップタイム分だけ戻し、戻った位置にあるデータを削除します。
- [F5] ( Oct)オクターブダウン
- [F6] (Oct )オクターブアップ  
入力する音符の音程を1オクターブ単位で上下します。鍵盤の範囲(C1~C6)よりも低い音や高い音を入力する場合に使います。
- [F7] (LKey)ローキー  
「LKey」の表示が白黒反転し、画面下段に表示されている鍵盤のC3(中央のド)の位置が2オクターブ右へずれ、表示される鍵盤の範囲が低音域の方へ移動します。  
[F5] ( Oct) を使っての入力時に便利です。
- [F7] (HKey)ハイキー  
「HKey」の表示が白黒反転し、画面下段に表示されている鍵盤のC3(中央のド)の位置が2オクターブ左へずれ、表示される鍵盤の範囲が高音域の方へ移動します。  
[F6] (Oct ) を使っての入力時に便利です。

# メロディを録音しよう

大地 | 画面の意味がわかったところで、いよいよ曲を打ち込んでいこう。  
次の楽譜のメロディ1を打ち込んでみよう。

♩ = 106

001

メロディ1

メロディ2

パターンコード

Pre 011 Acid2 (Intro)

Dm7

005

(Main A)

Dm7 Am7<sup>(11)</sup> A7<sup>(b5)</sup> Dm7

008

(Fill AB)

(Main B)

E<sup>b</sup> on F Dm7 C B<sup>b</sup>

012

A on C#    B<sup>b</sup> on C    B<sup>b</sup>    Am7    Dm7    B<sup>b</sup>M7    A7    Dm7 (Fill BA)

017

(Ending)    %    %    %    %    %

5



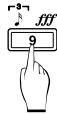
シの  $\flat$  を  
忘れないでね!



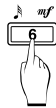
【メロディ 1 の録音(ステップレコーディング)】

1.カーソルをステップタイムに移動しテンキーでステップタイムを  (16分3連音符)、ベロシティを  (mf)、ゲートタイムを  /  でnormに設定します。

ステップタイム



ベロシティ



ゲートタイム



または、

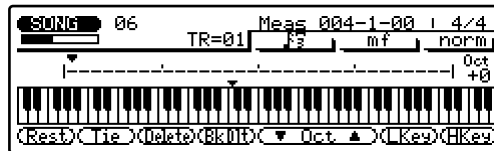


2.カーソルをロケーションポインターに移動し、 /  のカーソルボタン、ダイヤル、 /  を使って、ロケーションポインターを「004-01-00」に移動します。

・メジャー表示にカーソルを移動して「004」  と入力しても構いません。



または、



3.鍵盤で1音ずつ音程を入力します。



・入力を間違ってしまったら、 (BkDIt)で削除してから入力しなおします。

4.入力が終わったら  を押します。

\*ステップレコーディングについて詳しくは、リファレンス( P.140)をご覧ください。

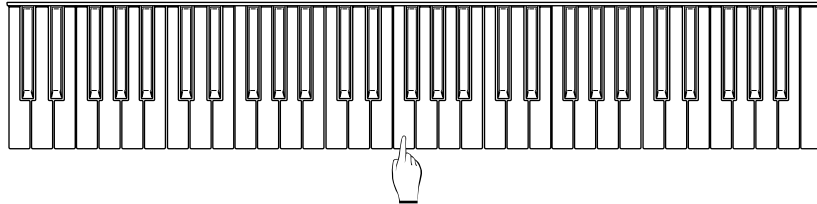
大地 これで、ステップレコーディングの方法はわかったかな？

マユ ええ。だいたいわかったわ。でも5小節目、6小節目、7小節目、8小節目の2拍目から3拍目のタイの入力方法が少しわかりにくいんだけど？

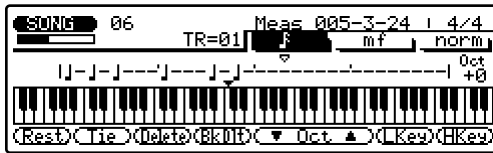
大地 じゃあ、タイの入力方法を説明しよう。

## 【タイの入力】

1.ステップタイムを16分音符にして、鍵盤でタイの最初のF3(ファ)の音を入力します。

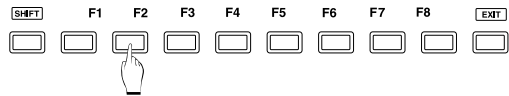
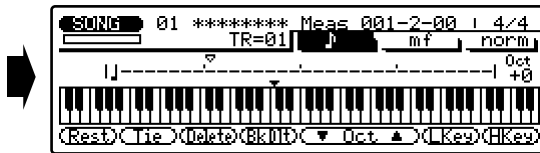
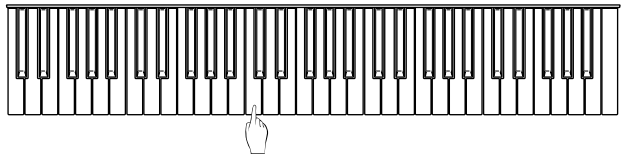
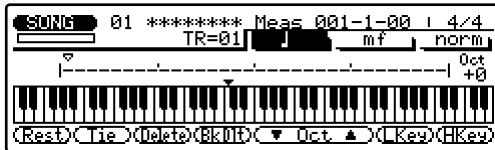


2.ステップタイムを16分音符のまま[F2] (Tie)を押します。16分音符のファの音の長さが16分音符の分だけ伸びてタイが入力され、ロケーションポインターが進みます。(ビートグラフには何も表示されません。)



## 【タイの応用】

他の音符を選んで、[F2] (Tie)を押すと、異なった音符を結ぶタイを入力することができます。



大地  
マユ  
大地

わかったかな？

ええ、よくわかったわ。じゃ、がんばって入力してみるわね。

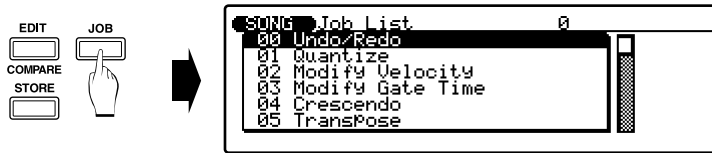
がんばるばかりじゃなく、ジョブを使えばラクをすることもできるんだよ。

たとえば、4小節目と20小節目にまったく同じ演奏があるだろう。こういう場合は4小節目だけ入力して、後はコピーイベントというジョブを使って20小節目にコピーすれば、簡単に演奏が入力できるんだ。

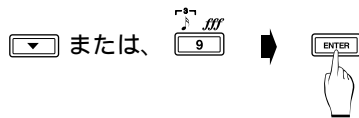


【コピーイベント】

1. **[JOB]** を押して、ジョブメニューを表示します。

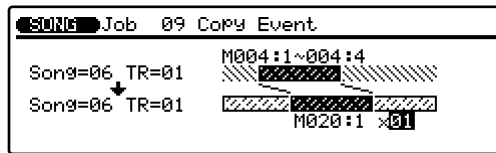


2. カーソルボタンで1つずつ目的のジョブ番号に移動するか、テンキー **[ENTER]** で直接ジョブ番号を指定します。ここでは「09.Copy Event」を選びます。



3. **[ENTER]** を押します。  
コピーイベント画面が表示されます。

4. カーソルを各項目(パラメーター)に移動させ、数値を設定します。  
ここでは、SONG06のTR1の4小節目のデータを、TR1の20小節目に1回コピーするので、設定値は次のようになります。



5. 設定ができたら、**[ENTER]** を押します。  
「Completed.」と表示されます。  
これで20小節目にコピーされました。

6. **[EXIT]** を2回押すと、ソングプレイに戻ります。

\* ソングジョブについては、リファレンス( P.160)をご覧ください。

大地  
マユ  
大地

コピーはうまくいったかな？ 最後の21小節目の「D4(レ)」の音を忘れないでね！  
はい！  
さあこれで、メロディ1が完成だ！



大地  
マユ  
大地

次はメロディ2だよ。今度はリアルタイムレコーディングで録音しよう。

なんだか、むずかしそうね。

大丈夫。リアルタイムレコーディングは、ゆっくりでいいから鍵盤が弾ければ、ステップレコーディングよりずっと簡単なんだ。

それじゃ、さっそくはじめよう。

**RECORD** を押してレコーディングスタンバイ状態にし、レコーディングモードを「Real」に、レコーディングトラックを「TR2」に設定する。

#### 【メロディ2の録音(リアルタイムレコーディング)】

- レコーディングスタンバイ状態で必要に応じて、テンポ、メジャーの設定をします。
  - テンポは、なれるまでは少し遅めの方が弾きやすいでしょう。



- RUN** を押すと **RUN** の上のランプが点滅し、2小節のカウントダウンの後、録音が始まります。
- 鍵盤で演奏します。
- 演奏が終了ば **STOP** を押して録音を終了し、ソングプレイに戻ります。

\*リアルタイムレコーディングになれていない方は、メロディ1の要領でステップレコーディングを行ってください。

\*リアルタイムレコーディングについて詳しくは、リファレンス( P.135)をご覧ください。



## メロディを録音しよう

大地 うまく録音できたかな？

マユ ウーン！？

でも、録音したのを聴いたんだけど、少しタイミングがずれているような気がするのよ。

大地 どれどれ。

うーん、これはひどいね。

では、クオンタイズをかけてタイミングの修正をしよう。

マユ クオンタイズって、どういう仕組みなの。

大地 クオンタイズは、録音した音符のずれたタイミングをそろえてくれる機能なんだ。たとえば、クオンタイズバリューに8分音符を選ぶと、少くらいタイミングのずれた演奏でも、すべて8分音符のタイミングに修正される。クオンタイズバリューは、録音した音符の中で最も短い音符に設定すること。これがクオンタイズのポイントだよ。ただし、もとの演奏のタイミングがあまりにズレすぎていると、クオンタイズによってそのズレが大きくなることもあるので注意すること。

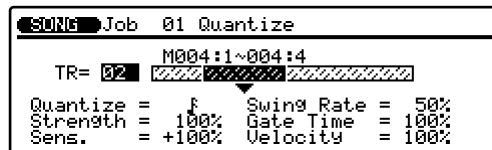
マユ そうなったときはどうするの？

大地 アンドゥーというジョブもあるけれど、もう1度録音しなおすのがいいかもね！！

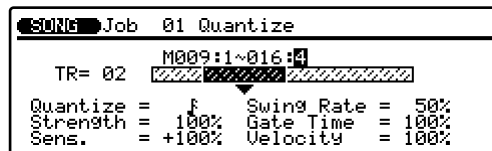
マユ イジワルーっ！！！！

### 【クオンタイズをかける】

1. ソングプレイから **[JOB]** を押して、ソングジョブに入ります。
2. ジョブメニューから「01.クオンタイズ」を選びます。
3. クオンタイズをかけるトラックに「TR=02」を選択します。



4. カーソルをクオンタイズの範囲、およびクオンタイズバリューに移動し、ダイヤル、**[DEC]** / **[INC]**、テンキーなどで次のように設定します。

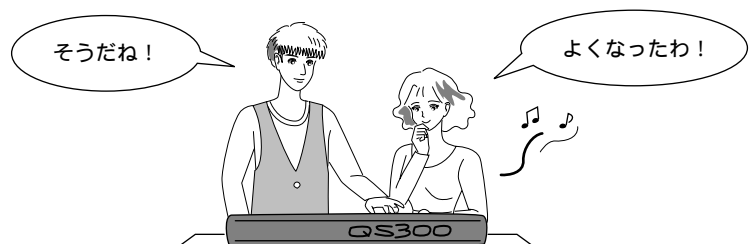


5. 設定が終了したら、**[ENTER]** を押して実行します。  
終了すると「Completed.」と表示され、クオンタイズ画面に戻ります。
6. **[EXIT]** を2回押してソングプレイに戻ります。

\*クオンタイズには、他にもいろいろな設定が可能です。詳しくはリファレンス( P.163)をご覧ください。

マユ ずいぶんよくなったみたい！！！！

大地 そうだね。ぼくもホッとしちゃった！



### 3.曲を仕上げよう

マユ 大地さん、完成したわ。

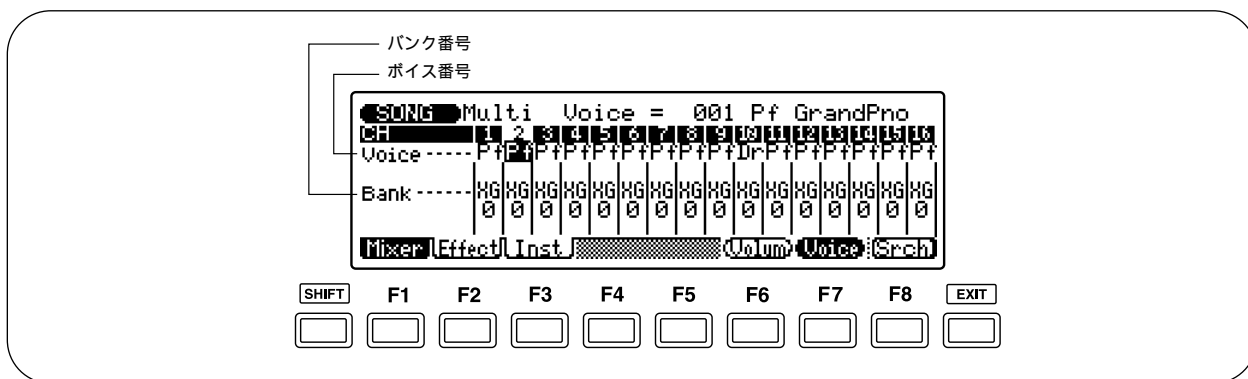
大地 どれどれ。うん、なかなかいいね。  
でも、メロディの音色がピアノっていうのは、味気ないね。  
それから、バックিংとメロディの音量バランスも少し悪いな。

マユ そうなのよね。どうすればいいのかしら？

大地 じゃあ、ボイス(音色)やパン(音の定位)、ボリューム(音量)の設定方法を説明しよう。

マユ はい。お願いします。

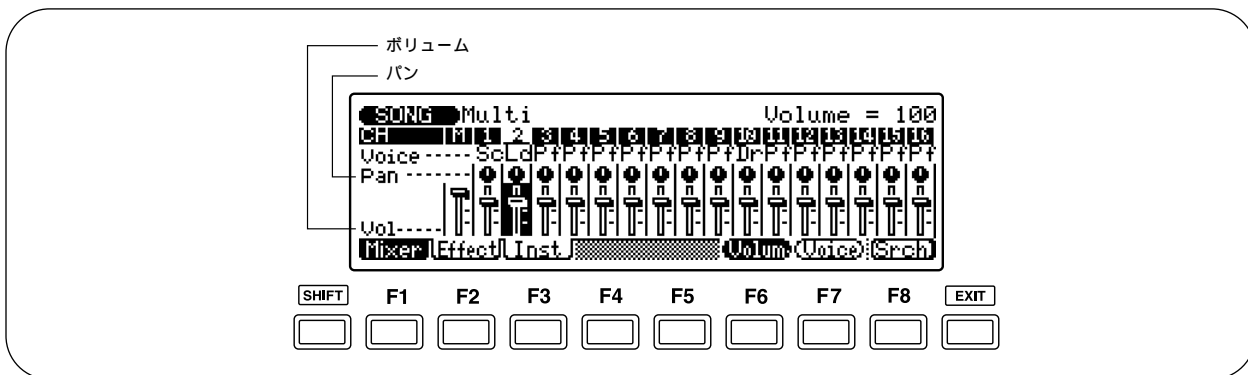
大地 ソングを再生、録音するときの、パートごとのボイスやパン、ボリュームの設定には、ファンクションボタンの **F4** (Multi)を使うんだ。  
では、まずボイスを設定しよう。  
ソングプレイで **F4** (Multi)を押してマルチに入る。そのあと **F1** (Mixer)を押してミキサーのページに入って **F7** (Voice)を押すと、次のような画面になる。



大地 ボイスの設定は、カーソルをバンク番号に移動し、バンク番号を指定し、次にボイス番号にカーソルを移動し、ボイス番号を設定する。

マユ ああっ！ これがいい。メロディ1は「プリセット082のSc Reso Comp」、メロディ2は「プリセット072のLd Bottlead」がいいわ。  
次は、ボリュームとパンね。

大地 ボリュームとパンを設定するには、**F6** (Volum)を押せばいいんだ。



大地 この画面でボリューム、パンを調節してみよう。  
**RUN**、**STOP**、**TOP**、**◀▶** / **▶▶** などのボタンはソングプレイと同様に機能するから、これらのボタンを使って、演奏を聴きながら設定を変えてみよう。

マユ ずいぶんよくなったわ。ところで、こうやって設定したボイスやボリュームは、ソング番号を替えたり、電源を切っても消えないかしら？

大地 マルチの設定はソングごとに記憶できるから、ソングを切り替えると自動的にマルチの設定も置き替わるんだ。でも、電源を切ってしまうと設定がすべて消えてしまうから、電源を切る前は、必ずフロッピーディスクに保存しようね。

### Coffee Break



ここで中断される場合は、「7章 ディスクに保存しよう」( P.46)を読んで、ディスクに保存してください。

大地 なかなか、いい出来になってきたね。

でも、あと少し曲に表情をつけよう。これで、さらにかっこいい曲に仕上がるよ。

マユ 本当！？ 教えて！！

大地 プレイエフェクトという機能を使ってみよう。

マユ プレイエフェクトって？

大地 ベロシティやゲートタイム、クロックシフトなどの設定を変えて演奏タイミングやアーティキュレーションを変更する機能のことだよ。プレイエフェクトではデータそのものは変更しないから、何度でもやり直したり、再生を聴きながら設定を変更したりすることができるよ。

それじゃあ、メロディ1のベロシティとクロックシフトを変更しよう。

マユ はい。

大地 まず **[SONG]** を押してソングプレイにしよう。

次に、**[F1]** (P.Efct)を押してプレイエフェクトに入る。

プレイエフェクトでは、**[F1]** ~ **[F5]** を使って、ディスプレイ最下段にタブで表示されるページに移動し、ダイヤル **[DEC]** / **[INC]** またはテンキー **[ENTER]** で各種パラメーターを設定するんだ。

電源を切る前に  
ディスクに保存  
しよう



### 【プレイエフェクトの機能】

#### **[F1]** (perTR)パートラック

トラックごとに、プレイエフェクトの全てのパラメーターを設定する画面です。  
パートラック画面では選んだトラックしか再生できません。

#### **[F2]** (Quant)クオンタイズ

全てのトラックについて、プレイエフェクトのクオンタイズを設定する画面です。

#### **[F3]** (Swing)スイング

全てのトラックについて、プレイエフェクトのスイングを設定する画面です。

#### **[F4]** (Trn/Sft)トランスポーズ/クロックシフト

全てのトラックについて、プレイエフェクトのトランスポーズとクロックシフトを設定する画面です。

#### **[F5]** (GT/Vel)ゲートタイム/ベロシティ

全てのトラックについて、プレイエフェクトのゲートタイムとベロシティを設定する画面です。

- ・クオンタイズ

演奏データの発音のタイミングをそろえる機能です。

- ・スイング

クオンタイズバリューで設定した音符の裏拍にあたるデータを後ろに移動してリズムにスイング感を付加する機能です。

- ・トランスポーズ

選んだトラックの全てのデータの音程を半音単位で上下に移動します。

- ・クロックシフト

選んだトラックの全てのデータの再生タイミングをクロック単位で前後に移動します。

- ・ゲートタイム

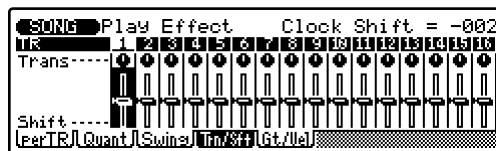
音符の鳴り続ける時間を示す値です。持続系のボイスの場合、ゲートタイムが実際の発音時間にあたります。

- ・ベロシティ

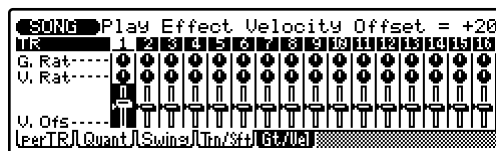
演奏する際のタッチの強弱を示す値です。ボイスの設定により、ベロシティの強弱で音量などが変化します。

## 【プレイエフェクトの設定】

1. ソングプレイから **[F1]** (P.Efct)を押してプレイエフェクトに入り、**[F4]** (Trn/Sft)を押します。トランスポーズ/クロックシフトのページに入ります。
2. カーソルをトラック1のクロックシフトに移動し、ダイヤルや **[DEC]** / **[INC]** など、値を「-002」に設定します。



3. **[F5]** (Gt/Vel)を押します。ゲートタイム/ベロシティのページに入ります。
4. カーソルをトラック1のベロシティオフセットに移動し、ダイヤルや **[DEC]** / **[INC]** など、値を「+20」に設定します。



5. 設定が終了したら、**[EXIT]** を押してソングプレイに戻ります。

大地

どう、前よりよくなっただろ？

プレイエフェクトは、再生しながら値を設定することができるので、いろいろためすことができるんだ。じゃあ、できあがった曲を聴いてみよう。

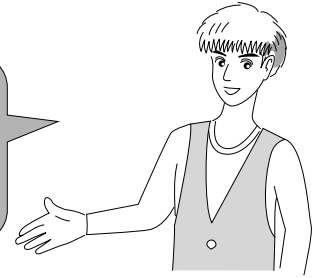
マユ

うれしい！！ とっても良くなったわ。

とても良くなったね！







## 1. パターンの構造

- 大地 5章までで、プリセットパターンを利用した曲作りはマスターできたかな？
- マユ ええ。思ったよりも簡単に、カッコいい曲ができるからおどろいちゃった。
- 大地 プリセットパターンを使うとほとんどの曲ができるんだけど、コピーしたい曲にピッタリのパターンがなかったり、オリジナルのパターンを作りたいってことがあるよね。そんなとき、役に立つのがユーザーパターンなんだ。
- マユ でも、オリジナルパターンを作るのってむずかしそう。
- 大地 そういう人には、プリセットパターンをユーザーパターンにコピーして、それをもとにオリジナルパターンを作る方法もあるよ。
- マユ あっ、それなら簡単にできそうね。それを教えて！
- 大地 まず、プリセットパターンをユーザーパターンにコピーするところからはじめよう。

### 【プリセットパターンのコピー】

1. **[PATTERN]** を押してパターンプレイに入ります。
2. **[JOB]** を押してパターンジョブに入ります。  
ジョブメニューが表示されます。
3. カーソルを「01.コピーパターン」に移動し、**[ENTER]** を押します。

```

PATTERN Job 01 Copy Pattern
Style =Usr001
Section=MainA
Track = 1
Style =001
Section=MainA
Track = 1

```

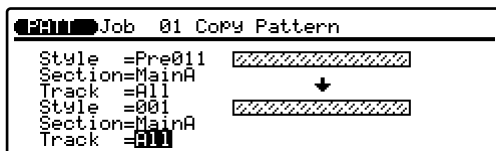
4. ソーススタイルを「Pre011」、ソースセクションを「Main A」、ソーストラックを「All」に設定します。
  - ・ソーススタイルとソースセクションを指定し、コピー元のパターンを設定します。
  - ・ソーストラックではパターンの中のどのトラックをコピーするかを設定します。
  - ・ソーストラックに「All」を設定するとデスティネーション側も自動的に「All」になり、すべてのトラックをコピーします。

```

PATTERN Job 01 Copy Pattern
Style =Pre011
Section=MainA
Track =All
Style =001
Section=MainA
Track =All

```

5. デスティネーションスタイルを「001」に、デスティネーションセクションを「Main A」に設定します。
  - ・デスティネーションスタイルとデスティネーションセクションで、コピー先のユーザーパターンを設定します。
  - デスティネーショントラックでパターンの中のどのトラックへコピーするかを設定します。



6. [ENTER] を押してジョブを実行します。終了すると、「Completed.」が表示され、ジョブ画面に戻ります。
7. [EXIT] を2回押すと、パターンプレイに戻ります。

大地 どう？ プリセットパターンをユーザーパターンにコピーできたかな。

マユ はい。

大地 ここで、ちょっと注意してほしいことがあるんだ。

FillAA、FillBB、FillAB、FillBAの4つのセクションは、パターンの長さが1小節になっているんだ。そのため、2小節以上のパターンを、この4つのセクションにコピーすると、最初の1小節しかコピーされない。

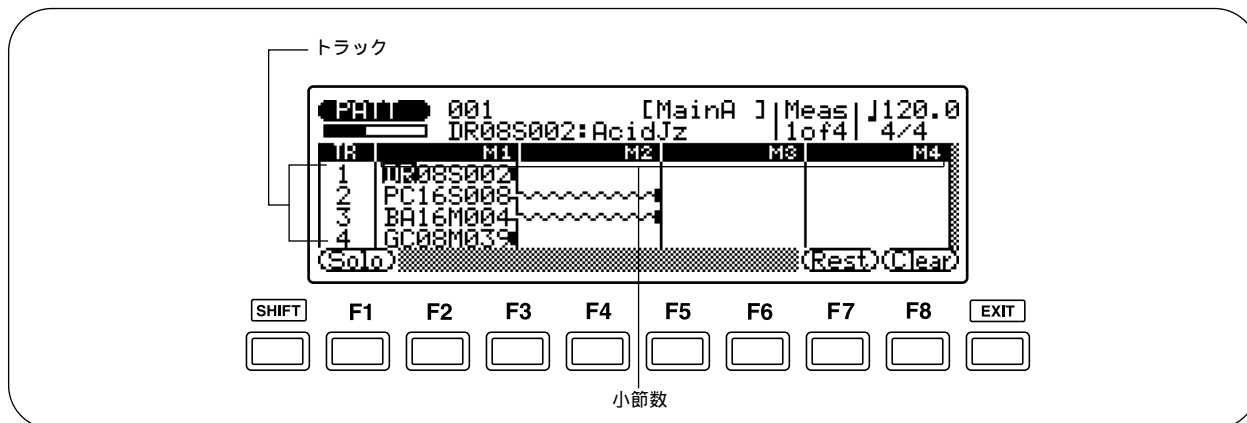
マユ それじゃ、違うパターンになってしまうわ。

大地 そう。だからコピー先のセクション(デスティネーションセクション)の設定に注意しようね。

マユ はい。

大地 では次に、コピーしたユーザーパターンを作り替えよう。ユーザーパターンをあらたに作ったり、作り替えたりする作業は、パッチというサブモードで行う。

パターンプレイでさっきコピーしたユーザースタイル「001のMain A」を選んだ状態から、[F3] (Patch)を押すとパッチ画面が表示される。



マユ 表？みたいな画面になったわ！

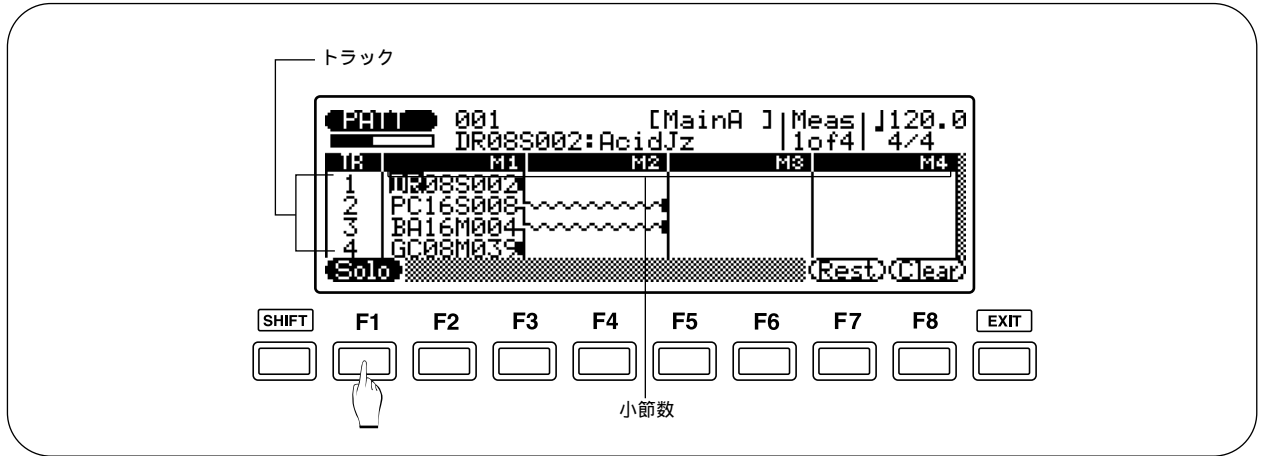
大地 これが、パッチ画面だよ。

縦がトラック、横が小節数を表していて、その中にパターンを構成しているフレーズを入力できるようになっている。

トラックは全部で8トラックあり、最大8小節まで録音することができる。

大地

じゃあ、カーソルをトラック1、1小節目の位置に持ってきてごらん。それから **F1** (Solo)を押して「Solo」の文字を反転させてから、**RUN** を押してみて。ドラムの演奏だけが聴けるはずだよ。



マユ

本当。ドラムが繰り返し演奏されているわ。

大地

じゃあ、再生したままカーソルボタンの **▼** を押して、トラック2にカーソルを移動しよう。今度はパーカッションの演奏になったはずだ。

マユ

ええ。

大地

同じように、データが入っているすべてのトラックの演奏を聴いてみてごらん。

マユ

1つのパターンでは、いろいろな楽器が演奏しているのね。

大地

そうだよ。今聴いた各楽器ごとの演奏を、QS300ではフレーズというんだ。パターンは、そのフレーズを組み合わせで作っているんだよ。

マユ

ところで、画面の中に並んでいるアルファベットや数字は何？

大地

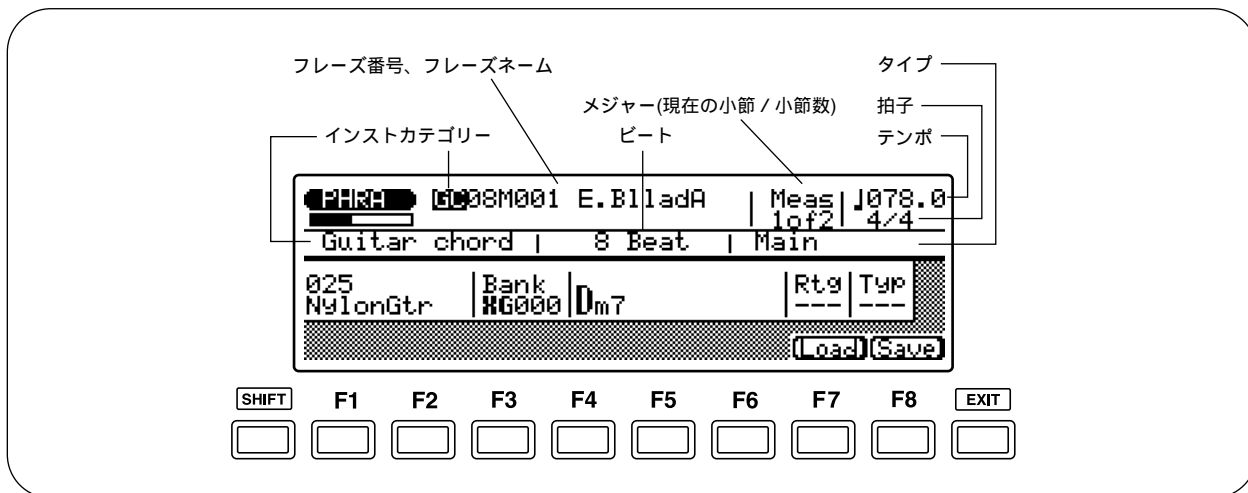
フレーズ番号だよ。フレーズを楽器やリズム、こういった用途に使うフレーズかで分けをしているんだ。じゃあ、フレーズについて少し説明しよう。

## 2. フレーズを聴いてみよう

大地

**[PHRASE]** を押して、フレーズプレイに入る。

そして「US」というフレーズ番号にカーソルを移動し、ダイヤルをまわしてみよう。



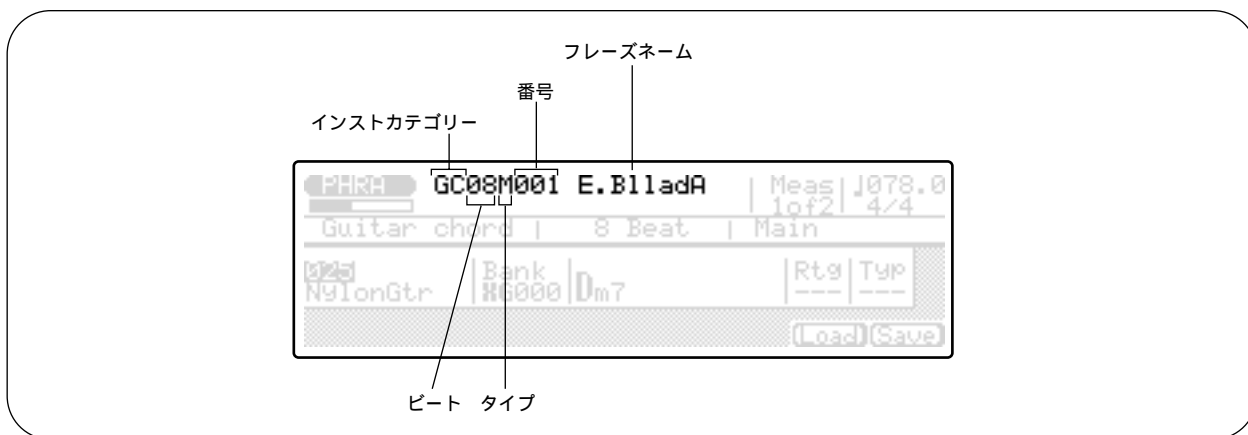
大地

画面の一番上には、フレーズ番号が表示される。フレーズ番号は、インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号の4項目をあらわしていて、3,093種類あるプリセットフレーズの中から目的のフレーズをすばやく見つけだせるようになっている。

選ばれているフレーズのインストカテゴリー、ビート、タイプについては、ディスプレイ2行目に詳しく表示されるから確認しよう。

マユ

インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号って何なの？



## インストカテゴリー

楽器や演奏法、メモリーによる区分けです。

記号	内容
DR	ドラム
PC	パーカッション
BA	ベース
GC	ギターのコードプレイ
GR	ギターのリフプレイ
KC	キーボードのコードプレイ
KR	キーボードのリフプレイ
US	(ユーザーフレーズ)

## フレーズを聴いてみよう

### ビート

フレーズの持つ基本的なリズムによる分けです。  
 8(8ビート)、16(16ビート)、34(3/4ビート)  
 (4ビート、シャッフルなどは、8と16に含まれています。)

### タイプ

スタイルのどのセクションに適したフレーズか、また特定の用途に使えるフレーズか、幅広い用途に使えるフレーズかの分けです。

タイプ	内容
M(Main)	メインテーマの部分を担当
O(Fill Loop)	曲想を変えないフィルイン(Fill AA, Fill BB)を担当
X(Fill Cross)	曲想を変えるフィルイン(Fill AB, Fill BA)を担当
I(Intro)	イントロ用
E(Ending)	エンディング用
S(Specific)	特定の音楽ジャンル用
G(General)	幅広い用途に使える

### 番号

001から100番まであります。

大地

では、プリセットフレーズを聴いてみよう。再生の仕方はソングの再生方法と同じだよ。

### 【フレーズの再生】

- カーソルをフレーズ番号のインストカテゴリーに移動し、ダイヤルまたは **DEC** / **INC** で好きなカテゴリーを設定してみましょう。  
 ・「DR」～「KR」はプリセットフレーズ、「US」はユーザーフレーズです。
- ビート、タイプ、番号にカーソルを順次移動し、ダイヤルまたは **DEC** / **INC** で設定します。  
 番号は、テンキー **ENTER** でも設定できます。



- RUN** を押して、フレーズを再生します。  
 ・再生しながらフレーズ番号を変更して、他のフレーズを聴くこともできます。
- STOP** を押すと、停止します。

大地

フレーズは、3,093種類のプリセットフレーズのほか、自分で録音してフレーズを作るユーザーフレーズが001番から100番まであるんだ。プリセットフレーズはリストブックのフレーズネームリスト( P.25)を見てみよう！フレーズレコーディングの方法は、リファレンス( P.215)に書いてあるから、チャレンジしてみるともっとよくわかるよ！

マユ

はい！！！！



### 3.プリセットパターンを作り替えよう

大地 バターンの仕組みとフレーズについてわかったかな？

マユ はい。パターンはフレーズといういろんな楽器の数小節の演奏を組み合わせで作っているのよね。

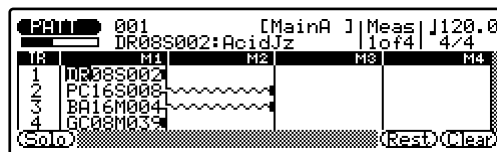
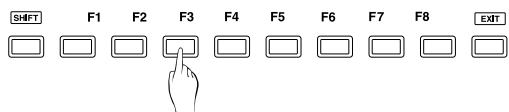
大地 そうだよ。フレーズの組み合わせかたで、いろいろなオリジナルパターンが作れるんだ。  
じゃあ、パターンモードのパッチでフレーズを入れ替えてオリジナルパターンを作ってみよう。  
パッチへの入り方は、前に説明したけれど覚えているかな。

マユ ええ。ユーザーパターンを選択した状態で **F3** (Patch)を押すのよね。

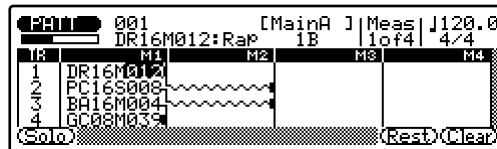
大地 じゃあ、さっきコピーしたユーザーパターン「Usr001」のフレーズを入れ替えよう。( P.40)  
トラック1のフレーズを「DR16M012」に、トラック2のフレーズを「BA16S021」に入れ替えてみよう。

#### 【フレーズの変更】

1. **PATTERN** を押して、パターンプレイに入ります。
2. 「Usr001」の「Main A」を選択します。
3. **F3** (Patch)を押して、パッチに入ります。



- 4.カーソルをトラック1、1小節目にあるフレーズ番号のインストカテゴリーに移動し、ダイヤルまたは **DEC** / **INC** でフレーズを「DR16M012」にします。  
トラック1のフレーズの変更が完了します。



- 5.同様の操作で、トラック2を「BA16S021」に変更します。
6. **RUN** を押して再生してみましょう。  
・フレーズの変更は、再生しながらでも行うことができます。

大地 どう?! 簡単にできるだろ!

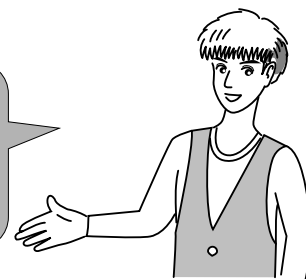
マユ ええ。これなら、どんどんオリジナルパターンが作れるわ。

大地 この要領でいろいろなオリジナルパターンを作ってみるのもいいよね。



## 第7章

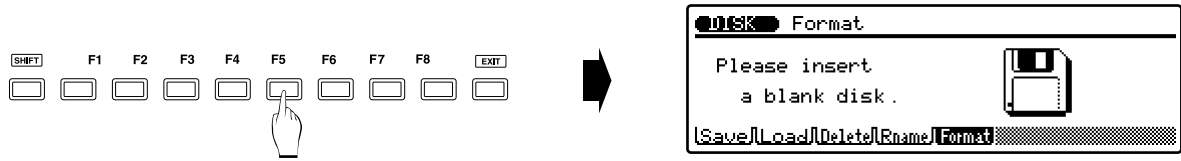
# ディスクに保存しよう



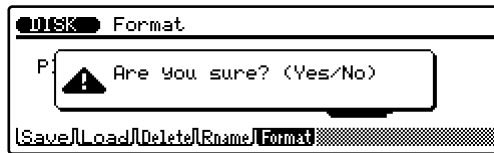
- マユ やった！ 完成したわ。  
ボイスもいいのが見つかったし、パンやボリュームバランスもバッチリ！ それに、オリジナルパターンでイメージ通りの曲に仕上がったわ。  
ありがとう。大地さんのおかげです。
- 大地 よくがんばったね。  
でも、このままだと電源を切ると、データがすべて消えてしまうよ。
- マユ えっ！？ そんなぁ。  
どうしよう。大地さん、何とかして。
- 大地 そんなに、心配しなくても大丈夫。作ったデータはフロッピーディスクに保存しておけばいいんだ。  
では、仕上げにフロッピーディスクへの保存の方法を説明しよう。
- マユ お願いします。
- 大地 まず、マユちゃん、フロッピーディスクは知ってるかな。
- マユ ええ。エレクトーンでも音色や演奏をフロッピーディスクに保存しているわ。エレクトーンでは、3.5インチの2HDと2DDっていう2種類を使っているわ。
- 大地 フロッピーディスクにはいくつかの種類があるけれど、このQS300でも、3.5インチの2HD、2DDのどちらでも使えるんだ。  
じゃあ、さっそく保存の準備にとりかかろう。  
まず、モードボタンの **DISK** を押して、ディスクモードに入ろう。  
ディスクモードは、フロッピーディスクに関する操作や機能を集めたモードなんだ。セーブ、ロード、デリート、リネーム、フォーマットという5つの機能があるんだ。それぞれ **F1** (Save) ~ **F5** (Format) のファンクションボタンで操作画面を切り替えるんだ。  
セーブ操作をする前にフロッピーディスクを用意しよう。
- マユ これでいいわよね！
- 大地 では、そのディスクをフォーマット(初期化)しよう。新しいディスクを使うときには、このフォーマットの作業が必ず必要なんだ。
- マユ エレクトーンでもフォーマットをするわ。それでディスクに入っているデータを、すべて消してしまったことがあるのよ。
- 大地 そうなんだ。フォーマットをすると、ディスクの中のデータはすべて消えてしまうから注意しよう。  
フロッピーディスクには、間違えて大切なデータを消さないようにするライトプロテクトタブがついているから、それをうまく利用するといいだろう。

【フォーマットの方法】

1. ディスクモードから **F5** (Format) を押し、フォーマットに入ります。

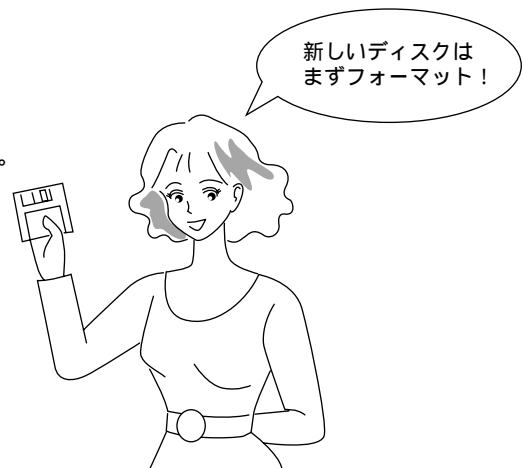


2. フロッピーディスク挿入口にフロッピーディスクを挿入し、**ENTER** を押します。  
確認を求めるメッセージが表示されます。



3. **YES** を押します。  
「Executing...」と表示され、フォーマットが始まります。  
・フォーマットをしたくないときは **NO** を押します。

4. 完了したら、**EXIT** を押します。  
ディスクモードに入る直前に選んでいたモードに戻ります。



マユ

フォーマットが終わりました。

大地

では、フォーマットしたディスクにデータをセーブしよう。  
このQS300では、8種類のデータのタイプで保存することができるんだけど、今日は、本体の全てのデータをまとめて1つのファイルにセーブすることができる「All Data」で保存しよう。

マユ

他には、どんな種類があるんですか？

大地

ユーザーボイス、フレーズ、パターン、ソングだけをセーブすることもできるんだ。  
詳しくは、リファレンス( P.253)に書いてあるから、あとで読んでおいてね。

マユ

はい。

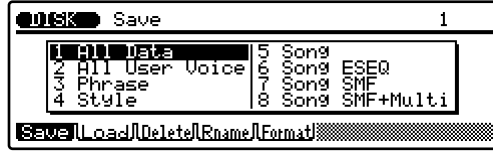
大地

ところで、今日の作業には直接関係ないんだけど、1つ覚えておいてほしいことがあるんだ。  
8種類のデータの中には、スタンダードMIDIファイルや、ESEQ(イーシーク)という種類があるんだけど、この2つは、いろいろなコンピューターやシンセサイザー、シーケンサーで使用できる便利なファイルとして保存できるんだけど、反対に全てのデータを保存できないファイルでもあるので扱い方は注意してほしい。スタンダードMIDIファイルとESEQ(イーシーク)については、「8章 XGソングデータを再生しよう」( P.50)で軽く触れることにしようね。



【データのセーブ】

1. ディスクモードから **F1** (Save) を押し、セーブ画面に入ります。
2. ダイアル、**DEC** / **INC**、カーソルボタンなどで、「1 All Data」を選びます。



3. **ENTER** を押します。  
セーブの実行画面に切り替わります。
4. **▶** を押しカーソルをファイル名に移動し、ダイアル、**DEC** / **INC** で最初の文字を選び **▶** を押します。  
同様に、合計8文字までのファイル名を設定します。  
文字入力については、リファレンス( P.47)をご覧ください。



\* ファイル名の表示は、直前のセーブまたはロード時のファイル名になっています。ですから、ファイル名を変更せずに **ENTER** を押すと、前のファイルに上書きする状態になります。上書きしたくないときは、ファイル名を変えてください。

5. **ENTER** を押すとセーブが実行されます。
6. **EXIT** を押すとディスクモードに入る直前に選んでいたモードに戻ります。

大地

どう？ ちゃんとセーブできたかな。

マユ

ええ。バッチリよ。

大地

せっかく作った大事なデータを消してしまわないためにも、電源を切る前にディスクにセーブするのを忘れないようにしようね。

マユ

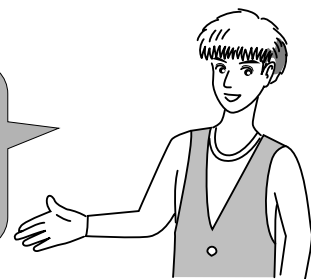
はい。





## 第8章

# XGソングデータを再生しよう



- マユ 自分で曲を作るのもいいけど、他の人の作った曲も聴いてみたいな。QS300は、いろいろな機種とデータのやりとりができるんでしょう？
- 大地 ああ、そうだよ。
- マユ じゃあ、大地さんが持ってるMacintoshで作った曲や、お店で売ってるXGソングデータライブラリーもQS300で聴けるの？
- 大地 うん。ただし、全部がQS300で聴けるわけじゃないんだ。
- マユ えっ、どうして？
- 大地 フロッピーディスクのフォーマット、シーケンスフォーマット、音源フォーマットの3つが、それぞれQS300に対応していなければいけないんだ。
- マユ ふーまっとお？
- 大地 じゃあ、1つずつ説明していこう。
- マユ よろしくをお願いします。

MS-DOS、MS-Windowsは、米国マイクロソフト社の登録商標です。  
Macintosh、Apple File Exchange、PC Exchangeは、米国アップルコンピュータ社の登録商標および商標です。  
IBM-PC/ATは、米国インターナショナルビジネスマシーン社の登録商標です。  
NEC PC-9801/9821は、日本電気株式会社の登録商標です。

### 1. フロッピーディスクのフォーマットについて

- 大地 まずはフロッピーディスクのフォーマットについて話そう。
- マユ ディスクにデータを保存する前に、新しいディスクをフォーマットしたわよね、それと関係があること？
- 大地 うん。まあね。  
ここでは、そのフォーマットの種類の話なんだ。  
フォーマットとは、ディスクをそれぞれの楽器やコンピューターで読み書きできるように初期化することなんだ。
- マユ ええ。
- 大地 そして、そのフォーマットは、それぞれの機種によって様々な形式で行っているんだ。  
次の表を見てほしい。

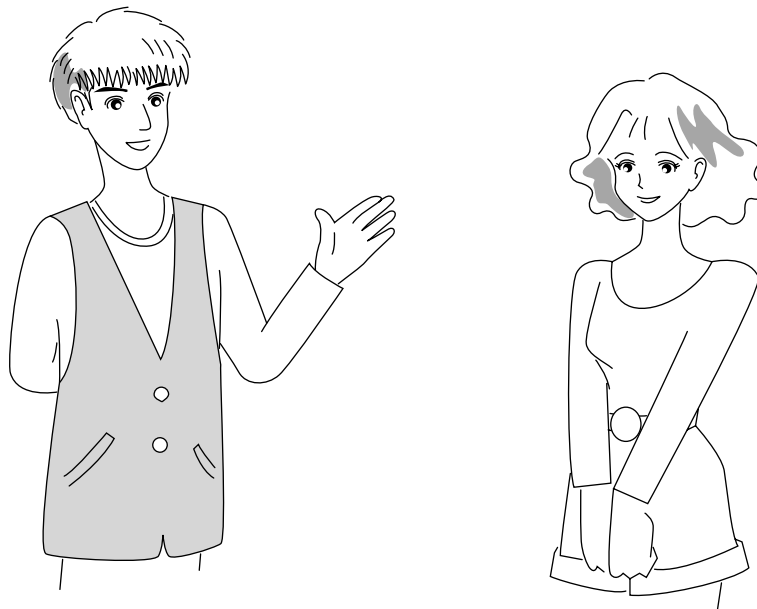
ディスクとOSによるフォーマットの種類

	QS300(MS-DOS)	MS-DOS	MS-Windows	Mac OS
2DD	720KB	720KB(*640KB)	720KB(*640KB)	800KB
2HD	1.44MB	1.44MB(*1.2MB)	1.44MB(*1.2MB)	1.4MB

(KB=キロバイト/MB=メガバイト)

\* NEC PC-9801/9821シリーズを使用した場合の特殊なフォーマットです。

- 大地 前ページの表は、QS300とコンピューターのフォーマットの種類をまとめたものだ。  
この表を見てわかるように、QS300はMS-DOS(MS-Windows)を使っているコンピューターと同じ形式でフォーマットする。だから、これらのコンピューターとならフロッピーディスクを通して簡単にファイルをやりとりすることができるんだ。
- マユ つまり、MS-DOSやMS-Windowsを使ったコンピューター用のディスクならQS300でも使えるってことよね。  
大地さんの持ってるMacintoshのディスクはどうなの？
- 大地 MacintoshはMac OSというものでフォーマットされているんだ。
- マユ じゃあ、QS300ではつかえないのね。残念。
- 大地 そんなにがっかりしなくても大丈夫。  
変換作業をすれば、Macintoshのディスクも使えるようになるんだ。
- マユ 変換作業ってむずかしいの？
- 大地 かんたんさ。特別なソフトも必要なくて、Macintoshに付属の「Apple File Exchange」や「PC Exchange」があればOKだよ。  
変換作業について詳しくは、リファレンス( P.272)を読んでおいてね。
- マユ そうなんだ。ちょっと安心したわ。



## 2.シーケンスフォーマットについて

大地 次は、シーケンスフォーマットについて話そう。  
シーケンスフォーマットとは、演奏データをファイルとして記述するための書式のことだ。同じシーケンスフォーマットに対応していれば、異なったシーケンサーやコンピューターの音楽ソフト同士で、シーケンスデータをファイルを通してやりとりすることができる。

マユ うーん。なんだか、むずかしくてよくわからないわ。

大地 簡単に言うと、データを保存するときの特有の言葉なんだ。  
QS300だけに通じる言葉で保存するのか、他の機器にも通じる言葉に翻訳して保存するのかということ、セーブの操作をするときに決めてあげるんだよ。  
そして、他の機器にも通じる言葉にいくつかの種類があって、その言葉の種類がシーケンスフォーマットなんだ。

マユ じゃあ、その言葉が通じれば、他の楽器同士でデータをやりとりできるのね。

大地 そういうことだね。  
QS300はSMF、ESEQという2つのシーケンスフォーマットに対応している。  
では、ここで、2つのシーケンスフォーマットの特徴を紹介しよう。

### SMF(スタンダードMIDIファイル)フォーマット

ほとんどのシーケンサーやコンピューター用の音楽ソフトに対応している標準的なフォーマットです。ヤマハが発売している「XGソングデータライブラリー」もこの書式で保存されています。

### ESEQ(イーシーク)フォーマット

ヤマハがピアノプレーヤや、クラピノーバ、シンセサイザーなどで採用しているフォーマットです。

マユ つまり、QS300は3つの言葉を扱えるってことね。

大地 そうだよ。  
QS300と互換のあるQY300だけに通じる言葉、一般的に通じる言葉(SMF)、ヤマハ商品に通じる言葉(ESEQ)の3つだね。

マユ じゃあ、大地さんがMacintoshで作った曲は、SMFで保存してあるものだったらQS300で使えるのね。

大地 それと、前に話したフロッピーディスクのフォーマット形式が同じだったら問題ないよ。



## 3.音源フォーマットについて

- 大地　　じゃあ、最後に音源フォーマットについて話をしよう。  
QS300は、ノーマルモードというMU50などのXGマークのついているヤマハ商品に共通の音源フォーマットと、TG300BというTG300という楽器のGM-Bモードの音源フォーマットの、2つのシステムモードを持っているんだ。
- マユ　　??
- 大地　　つまり、XGで決められたボイス番号やバンク番号のボイスメモリーと、TG300が持っていた他社との互換のためのボイスメモリーの2つを持っているんだ。
- マユ　　なるほど！
- 大地　　QS300は、市販のいろいろなソングデータを再生すると、自動的に最適なシステムモードに切り替わるように作られているんだ。
- マユ　　スゴイ！　　なんだか得したような気がするわ！
- 大地　　しかし市販以外のソングデータの中には、自動的に切り替わらない場合もあるから、そんなときは再生するソングデータがどのシステムモードで作られたデータであるかを確認し、手動操作でシステムモードを切り替えよう。システムモードを切り替える方法は、リファレンス( P.236)を見ると書いてあるよ。

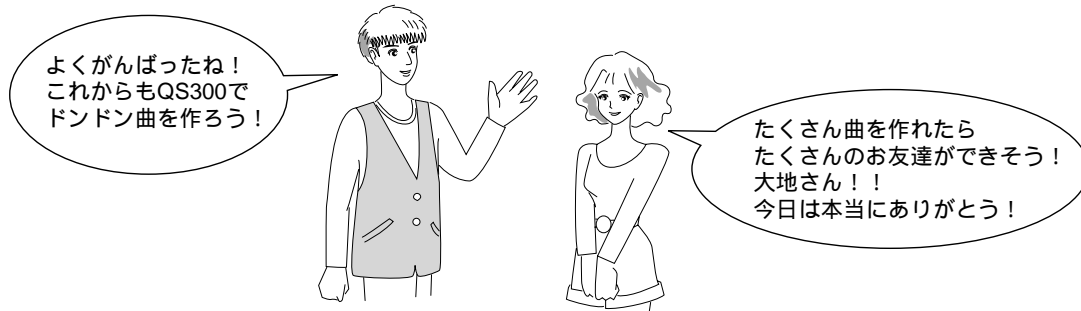
## ノーマルモード

市販されているXGマークのついたソングデータや、GMマークのついたソングデータを再生すると、自動的にこのモードになります。

## TG300Bモード

TG300のGM-Bモードや、他社のコンピューターミュージック用GMソングデータを再生すると自動的にこのモードになります。

- 大地　　ところでマユちゃん、今の話はわかったかな？
- マユ　　うーん、わかったような気もするけど...??
- 大地　　もっと詳しく知りたいときは、リファレンス( P.26)を見て勉強しようね。  
コンピューターミュージック用として発売されているソングデータや、通信でやりとりされているソングデータのほとんどを、原曲のニュアンスを壊すことなく再生するのに重要なことなんだ。また反対に、QS300で作成したソングデータを、コンピューターで再生することも可能になる。
- マユ　　そうなれば、お友達もいっぱいできそう。
- 大地　　そうだね。
- マユ　　大地さん、今日は本当にありがとう。QS300を使ってたくさんの曲を作るわ。
- 大地　　お疲れさま。今日、話をできなかったところも、リファレンスをしっかり読んで勉強しようね。



### ユーザーサポートサービスのご案内

このたびは、ヤマハQS300をお買い求めいただきましてありがとうございます。

ヤマハデジタル商品は、常に新技術・高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究・改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」「手順通りに動作しない」「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう弊社では、デジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。お気軽にご利用いただきますようご案内申し上げます。

### デジタルインフォメーションセンターについて

ヤマハデジタルインフォメーションセンターでは、デジタル楽器の使用法やトラブルなどについて、電話による質問をお受けいたします。

お問い合わせの際には、「製品名」「製造番号」「ご住所」「お名前」「電話番号」を必ずお知らせください。

#### ヤマハデジタルインフォメーションセンター

TEL. 053 - 460 - 1666

受付日 月曜日～金曜日（祝日および弊社の休業日を除く）

受付時間 9：00～12：00 / 13：00～17：00

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

### 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

### 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

### 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

### 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。

消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

#### 消耗品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

### 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

### 持込み修理のお願い

まずリファレンスの「故障かな？と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

### 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。



## 保証とアフターサービス

---

### ヤマハ電気音響製品サービス拠点（修理受付および修理品お持込み窓口）

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南10条西1-1-50	ヤマハセンター内	Tel 011-513-5036
仙台サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町5-7	仙台卸商共同配送センター3F	Tel 022-236-0249
首都圏サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月1184		Tel 044-434-3100
東京サービスステーション* (*お持ち込み修理のみお取扱い)	〒108	東京都港区高輪2-17-11		Tel 03-5488-6625
浜松サービスセンター	〒435	浜松市上西町911	ヤマハ(株)宮竹工場内	Tel 053-465-6711
名古屋サービスセンター	〒454	名古屋市中川区玉川町2-1-2	ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	Tel 052-652-2230
大阪サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下1-16	ヤマハ(株)千里丘センター内	Tel 06-877-5262
四国サービスステーション	〒760	高松市丸亀町8-7	ヤマハ(株)高松店内	Tel 0878-22-3045
広島サービスセンター	〒731-01	広島市安佐南区西原6-14-14		Tel 082-874-3787
九州サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4		Tel 092-472-2134
[本社] カスタマーサービス部	〒435	浜松市上西町911	ヤマハ(株)宮竹工場内	Tel 053-465-1158

### デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

北海道支店第二営業課	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50	ヤマハセンター内	Tel 011-512-6113
仙台支店第二営業課	〒980	仙台市青葉区大町2-2-10		Tel 022-222-6147
東京支店第二営業部	〒108	東京都港区高輪2-17-11		Tel 03-5488-5471
関東支店第二営業課	〒108	東京都港区高輪2-17-11		Tel 03-5488-1688
名古屋支店第二営業課	〒460	名古屋市中区錦1-18-28		Tel 052-201-5199
大阪支店第二営業課	〒542	大阪市中央区南船場3-12-9	心斎橋プラザビル東館	Tel 06-252-5231
広島支店第二営業課	〒730	広島市中区紙屋町1-1-18	ヤマハビル	Tel 082-244-3749
九州支店第二営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4		Tel 092-472-2130
電子楽器営業部 デジタルCBX営業課	〒430	浜松市中沢町10-1		Tel 053-460-2432

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

M.D.G., EMI Division  
© Yamaha Corporation 1995

ヤマハ株式会社